

JOC FULL TRIME

LEVEL

ASSASSIN'S CREED:
BROTHERHOOD
STARCRAFT II

DEMON'S SOULS
SUPER MARIO GALAXY 2
OUTCAST

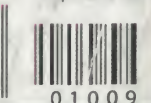
EXCLUSIV
MIGHT & MAGIC
HEROES VI

Septembrie 2010

Preț 14.99 lei



5 948490 250039



01009

WORKSHOP

Digital SLR & Accesorii

Pentru mai multe detalii, accesați
www.chip.ro/workshop

*"Pe-un picior de plai,
Pe-o gură de rai..."*
Bucovina

23/24 - 26 septembrie

STRUCTURA WORKSHOP-ULUI „DIGITAL SLR & ACCESORII”

Curs Teoretic

- Ce este un DSLR? Categorii de aparate foto digitale. Caracteristici, avantaje și dezavantaje.
- Explicarea funcționării senzorilor de imagine, a noțiunii de rezoluție și a modului în care este generată.
- Modul de funcționare a elementelor optice. Zoom-uri și obiective fixe: avantaje și dezavantaje.
- Lumina și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă.
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații.
- Meniurile aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație? Utilizarea corectă și eficientă a programelor.
- Cele mai importante reguli de compoziție.

Tur foto:

Întreg grupul se va deplasa în zonă, pentru a testa aparatura și a aplica noțiunile învățate. Vom acorda atenție fiecărui cursant în parte și vom răspunde tuturor întrebărilor. Totodată, vă vom prezenta atât metodele de fotografiere a toamnei, cât și posibilitățile prin care puteți surprinde caracteristicile Bucovinei. Turul foto va cuprinde și vizitarea celor mai importante obiective turistice din zonă: mănăstirile Voroneț, Gura Humorului, Moldovița, Sucevița, Putna etc.

Pentru orice alte informații vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.

Parteneri media:



Vrei mai mult decât
o simplă poză?
Vrei FOTOGRAFIE?
Citește FOTO-VIDEO digital!

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (cioLAN@level.ro)
Bogdan Amitetloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Polcarp, Marin Nicolae
Dan Darie (jack@level.ro)
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență
conform Studiului Național de Audiență. Conform
cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 -
aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie - mai 2009, revista LEVEL a
înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986
exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asus	7
A-Data	11
Best Distribution	57
D-Link	27
Orange	100
Vodafone	9

HARD TO BE A GOG

Indiferent dacă îl butonăm, îl criticăm, îl iubim sau îl urâm, nu putem contesta faptul că jocul e zeul secolului douăzeci și unu. Dar câte dintre încarnările sale rezistă în timp și pot fi jucate cu aceeași plăcere la mai bine de cinci, zece sau chiar peste douăzeci de ani de la publicare? Lună de lună, rubrica Retro mustește de exemple deosebite, care și-au păstrat sau chiar amplificat farmecul, cu toate că peste ele s-a așternut demult praful și zac cumiți în rafturi, bătându-și mințile și emulatoarele unor veterani maniaci și nostalgici. Citiți superbul articol Outcast semnat de tătucul Ghinea. Cred că veți fi tentați să-l procurați și puteți face asta comod, la un preț minuscul, de pe binevenitul www.gog.com. Un magazin online al nostalgiei și totodată o bună ocazie pentru orice jucător mai proaspăt să facă o incursiune în trecut. Și nu oricum, ci în punctele nevralgice din istoria fațetei ludice a PC-ului, pentru a descoperi sau redescoperi genuri, trăiri, idei și momente care n-au fost uitate. Multe dintre titlurile vândute acolo sunt cerute de public și beneficiază de mărturii oferite cu generozitate atât de ai bătrâni, cât și de generațiile proaspete. Iată adevărata măsură a unui joc! Degeaba ne certăm că notăm prea generos sau zgârcit, că textul nu rimează întotdeauna cu cifrele... Obiectivitatea absolută este imposibilă pentru om și în același timp indezirabilă. Dacă tot există calificative, singurul lucru pe care-l putem face este să ne ancorăm într-o stâncă a coerenței. Dar, în ciuda a ceea ce mulți au învățat la școală, a îngrădi un om sau ideile, gândurile și munca lui într-un tabel anost cu ci-

fre, ducând sistematizarea la extrem, este, de fapt, o crimă odioasă. Sau o treabă murdară, făcută de diverși evaluatori, statisticieni și de contabili. De aceea, număr de număr, uneori mai bine, alteori cu mai puțină inspirație, încercăm, prin texte, nu doar să vă informăm cât mai bine, ci în primul rând să transmitem și o bună parte din noi, fie că împărtășim revelații proprii sau emitem judecăți, propunând adesea repere morale, intelectuale sau făcând trimiteri mai mult sau mai puțin subtile, alături de glumițe menite să facă lectura mai plăcută și frumos curgătoare. Dar și noi avem așteptări de la voi (vorbesec în numele meu, dar cred că cel puțin o parte din redacție este de acord), anume să puteți vedea dincolo de vâlul comercial și vicleniile de marketing, dincolo de tehnologii și senzații bombastice, de moment, fără substanță și atunci când vă jucați, să nu deveniți simpli consumatori, ci să vă exercitați în permanență rațiunea și empatia, participând activ la experiență. În-ter-ac-tiv, vă mai amintiți? O fi relaxare, o fi pe banii voștri, e drept. Totuși, vă sugerez să faceți cu asta ceea ce știți că este bine și pentru voi, nu doar comod. Jocuri se mai fac iar banii mai vin, însă timpul petrecut pe scaun sau canapea cu o pălnie în cap nu se mai întoarce. Așadar butonați, prieteni, dar butonați și cu mintea, ca oameni întregeți, nu în calitate de simpli receptori-consumatori, în spatele scuzelor pe care o societate anormală și ignorantă vi le servește pentru a face asta, întocmai cum ar înmâna unui sinucigaș pistolul: pe o tavă de argint, sub un morman de minciuni. Wake up!

■ Caleb



KiMO

1. Fallen Earth
2. Demon's Souls
3. Super Mario Galaxy 2



Koniec

1. StarCraft II
2. Skate 3
3. Demon's Souls



cioLAN

1. Demon's Souls
2. StarCraft II
3. Fallen Earth



Marius Ghinea

1. Fallen Earth
2. ARMA 2: Operation Arrowhead
3. Demon's Souls



Caleb

1. Demon's Souls
2. StarCraft II
3. Bob Came in Pieces



BogdanS

1. LG 51x9500
2. Western Digital My Book World Edition
3. Samsung SyncMaster BX2350



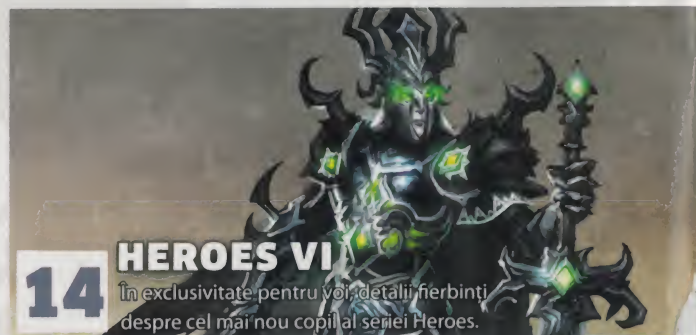
32 STARCRAFT II

După zece ani, un clasic renaște. A meritat așteptarea?



52 DEMON'S SOULS

Jocul bedesemistului junior și al hardcoristului bătrân.



14 HEROES VI

În exclusivitate pentru voi: detalii fierbinti despre cel mai nou copil al seriei Heroes.



44 FALLEN EARTH

Ar putea fi definiția MMOFPS-ului. Care este?



62 SUPER MARIO GALAXY 2

Un Mario mai jucăuș ca niciodată.



74 OUTCAST

Retro de pus pe ran(g)ă.

TRINE

JOC FULL

Dragii moșilor, avem deosebita onoare și plăcere de a vă putea oferi o „prospătură” pe post de joc complet, anume Trine. Producătorii au dezgropat toporul războiului, aruncat de Blizzard în măruntaiele istoriei cu mulți ani în urmă, prin The Lost Vikings, și s-au străduit să creeze o nouă aventură, plină de magie, cu o atmosferă de basm, ajutați și de cele mai recente tehnologii de redare grafică și aplicare a fizicii taman pe lumea de joc. În sinea lui un puzzle, Trine propune o călătorie printr-un tărâm fermecat, dar încătușat de întuneric și sfâșiat de războiul cu nemorții. O alăturare improbabilă (dar bună pentru gameplay) între un vrăjitor, o hoțomană și un vajnic luptător, ale căror suflute au fost prinse și coexistă într-o piatră magică, îi pune să

străbată lumea plină de obstacole, inamici, boși, dar și de comori, în căutarea unui leac.

În timp ce luptătorul sfărâmă dușmanii cu armele grele și scutul, dar poate azvârli și obiecte grele, magicianul invocă traverse, cutii și alte nebunii pentru a permite depășirea vreunei bariere. Tot el le poate face să leziteze. Asasina se poate descurca destul de bine și singură, datorită abilității de a târzăni prin aer cu sforica din arsenalul propriu și a tirului extrem de precis și rapid cu arcul. Cel mai interesant este însă atunci când abilitățile sunt combinate și mai mulți jucători cooperează, pe același calculator, la depășirea obstacolelor. Un

fel de Vikings în multiplayer. Desigur, nu-i totul miere și lumină, fiindcă puzzle-urile nu sunt întotdeauna cele mai inteligente posibil, iar inamicii pot deveni cam repetitivi de la un punct încolo. Iar lipsa unui multiplayer online rărește



Cerințe minime:

Procesor: 2.0 GHz (Dual-core recomandat)
Memorie: 512 MB (XP), 1 GB (Vista)
Accelerare 3D: Radeon X800 sau GeForce 6800

08 ȘTIRI

PREVIEW

- 14 HEROES VI
- 20 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
- 24 XCOM

HANDS-ON

- 28 WORLD OF WARCRAFT: CATAclysm

REVIEW

- 32 STARCRAFT II
- 44 FALLEN EARTH
- 48 NEED FOR SPEED WORLD
- 50 R.U.S.E.
- 52 DEMON'S SOULS
- 58 SKATE 3
- 60 COMMANDER: CONQUEST OF THE AMERICAS
- 62 SUPER MARIO GALAXY 2
- 66 ALIEN SHOOTER 2: CONSCRIPTION
- 69 MOTOGP 09/10

INDIE

- 70 BOB CAME IN PIECES
- 71 DELVE DEEPER

FREE2PLAY

- 72 MEDIAN XL
- 72 MISSION IMPROBABLE
- 72 PAYNE EFFECTS 3
- 72 CONUNDRUM
- 73 DRIVING SPEED 2
- 73 PRIVATES

RETRO

- 74 OUTCAST

SPECIAL

- 80 GAMEDEV

HARDWARE

- 84 GADGETURI
- 88 TEST COMPARATIV - COMUNICARE „FACE TO FACE”
- 90 TESTE

LIFESTYLE

- 94 NEMIRA
- 94 FILM - INCEPTION
- 95 WWW.

Demo

ARMA 2: Operation Arrowhead / Mafia II / Sam & Max Episode 304: Beyond the Alley of the Dolls / Victoria 2

MODs

Conundrum (Portal) / Hidden: Source Beta (Half-Life 2: Episode 2) / MedianXL (Diablo II) / Mission Improbabile 2 (Half-Life 2: Episode 2) / Payne Effects 3 (Max Payne 2)

Media

Filme

Ace Combat: Assault Horizon / Assassin's Creed: Brotherhood / Bioshock: Infinite / Brink / Call of Duty: Black Ops / Enslaved / F.3.A.R. / Guild Wars 2 / Kane & Lynch 2: Dog Days / The Lord of the Rings: War in the North / Nail'd / Star Wars: The Force Unleashed 2 / Vanquish / Worms Reloaded

Imagini

Alice: Madness Returns / XCOM

Wallpaper

DC Universe Online

Drivere

ATI Catalyst 10.6 / NVIDIA ForceWare 257.21

Patch

Vampire: The Masquerade - Bloodlines Unofficial Patch 7.0

Freeware

7-Zip 4.65 / ATI TrayTools 1.6.9.1464 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0

Shareware

DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA

Driving Speed 2 (joc complet)
Privates (joc complet)
Worst. Game. Ever. (joc complet)
Unreal Development Kit (08-2010)
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

ARMA 2: OPERATION ARROWHEAD

Simulator militar prin definiție, ARMA 2 îmbunătățește oferta cu un nou conflict, o nouă amenințare și noi jucării aducătoare de moarte.



MISSION IMPROBABLE

Improbabil sau nu, acest mod single player pentru Half-Life 2: Episode 2 merită toată atenția noastră.



MAFIA II

Mai are nevoie de prezentare? Continuarea jocului care a concurat GTA III și IV în inimile noastre are nevoie de clientul Steam pentru instalare.



MEDIAN XL

Un excelent mod pentru Diablo II, despre care puteți afla mai multe din revistă.



SAM & MAX EPISODE 304

Sezonul 3 continuă cu episodul Beyond the Alley of the Dolls. Aventurile bizare ale unuia dintre cele mai celebre cupluri de detectivi par să nu se mai oprească.



CRYSIS 2

Demonstrație de gameplay pentru unul dintre cele mai așteptate FPS-uri din 2011.



EXTRA

PRIVATES (JOC COMPLET)

Un joc de acțiune puțin mai deosebit, chiar educativ, care ne invită să luptăm împotriva bolilor și intrușilor dintr-un... vagin. Spermatozoizi, muniți?!

NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusurilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!



Fii cu un pas înaintea amenințărilor folosind Kaspersky Internet Security 2011!

ASUS ROG CROSSHAIR IV FORMULA Lured by Powerful Beauty



OVERCLOCKING PERMISIV

Seria ASUS Republic of Gamers (ROG) oferă performanțe și facilități de overclocking recunoscute de întreaga comunitate a pasionaților IT. Avem plăcerea să vă anunțăm că ROG, clubul nostru elitist are de curând un nou membru: Crosshair IV Formula, moment ce marchează lansarea chipset-ului AMD 890FX.

Stabiliți-vă clar obiectivele și pregătiți-vă pentru viteze amețitoare cu ajutorul overclocking-ului, gândit atât pentru veterani cât și pentru începători.

Aveți o multitudine de opțiuni și caracteristici unice, specifice doar gamei ROG, ce fac overclocking-ul nu doar posibil dar și extrem de amuzant: ROG Connect deschide calea către tuning de la distanță prin portul USB, Core Unlocker activează nucleele latente ale procesorului, activând până la 6 nuclee, și totul doar cu apăsarea unui buton.

Turbo Key II – butonul ce activează instant autotuning-ul sistemului face ca oricine să devină un cunoscător al overclocking-ului, cu beneficii sigure, stabile și rapide. Și pentru a veni în întâmpinarea pasionaților de jocuri, aplicația GameFirst optimizează lățimea de bandă a conexiunii la Internet, pentru a îmbunătăți viteza de conectare și latențe cât mai mici posibile, pentru a elimina lag-ul – e timpul să câștigați!

Fiecare caracteristică funcționează doar prin apăsarea unui buton – curat, fără bătăi de cap, fără complicații!

Fă upgrade la AMD FX890 cu noul Crosshair IV Formula – secretul succesului în overclocking!





TROPICO 4

Kalypso Media a anunțat că Tropic 4 este în plin proces de dezvoltare în studiourile bulgarilor de la Haemimont Games și va fi lansat în al doilea trimestru al anului 2011, pentru PC. Există o mare posibilitate ca jocul să ajungă și pe console. Detalii în acest sens vor fi făcute publice cât de curând. Iată o listă cu principalele elemente noi pe care le va aduce Tropic 4:

- campanie constituită din 20 de misiuni
- 10 hărți noi
- 20 de clădiri noi dintre care au fost menționate

Stock Exchange, Shopping mall, Aqua Park și Mausoleum

- 6 dezastre naturale noi
- erupții vulcanice, secetă și tornade
- Council of Ministers - oricărui cetățean selectat i se poate atribui un post de ministru în guvern
- National Agenda - oferă obiective noi referitoare la evenimentele care se desfășoară pe insulă
- un nou sistem de comerț
- integrare cu Facebook și Twitter - oferă posibilitatea de a posta mesaje sau screenshot-uri pe Twitter și Facebook în timpul jocului



S.T.A.L.K.E.R. 2 V.I.N.E.!

GSC Games World a confirmat prin intermediul unui post pe site-ul propriu că lucrează la S.T.A.L.K.E.R. 2 și intenționează să-l lanseze în 2012. Pentru PC și, în premieră pe... serie ..., pentru console. Yup, S.T.A.L.K.E.R. 2 va fi multiplatformă, chestiune care ne pune puțin pe gânduri și sperăm din toată inima că ucrainenii nu vor renunța la „trademark-urile” seriei din dorința de a atrage mai mulți clienți.

Sergiy Grygorovych, CEO GSC Game World: „După ce statistica a arătat că seria s-a vândut în peste 4 milioane de exemplare, n-am mai stat pe gânduri și am pus osul la muncă pentru a vă oferi un nou S.T.A.L.K.E.R., sequel-ul pe care gamerii l-au așteptat.”

RAGE ÎN SEPTEMBRIE. ANUL VIITOR.

După cum a declarat Tim Wilits, creative director id Software, în cadrul prezentării de la QuakeCon2010, Rage va sosi pe PC, PS3 și Xbox 360 abia în septembrie anul viitor. Mai exact, în datele de 13 septembrie (în Statele Unite) și 15 septembrie (în Europa). Ca să-l cităm pe Wilits, lansarea lui RAGE va fi „cea mai mare și mai meseriașă lansare posibilă”. Cool. Tim Wilits a adăugat că echipa de producție nu dorește să grăbească procesul de dezvoltare a jocului, dar promite că va respecta deadline-ul.



BIOSHOCK INFINITE

Seria BioShock continuă și asta nu poate decât să ne bucure. 2K Games și Irrational Games au anunțat oficial BioShock Infinite, pe care îl vor lansa în 2012, pentru PC, PS3 și Xbox 360. Acțiunea se desfășoară în anul 1912, în Columbia, un oraș construit în înaltul cerului, ca un simbol al idealurilor americane. Personajul principal este fostul agent Pinkerton, Booker DeWitt, iar misiunea sa este aceea de a o salva pe Elizabeth, o tânără frumușică ținută prizonieră în acest oraș încă din copilărie. După cum a declarat Ken Levine, creative director Irrational Games, totul a fost schimbat. Engine-ul, AI-ul, sistemul de animații și chiar arsenalul au fost refăcute de la zero. Așadar, putem fi siguri că „regulile universului BioShock sunt pe cale să se schimbe”.

EA LA TRIBUNAL



Un număr de aproximativ 6000 de jucători de fotbal american retrași din activitate au dat în judecată EA. Și asta pentru că, în simulatorul Madden NFL 09, s-au folosit personaje care seamănă cu foștii jucători, fără ca producătorul să fi plătit vreun cent pentru drepturile de imagine. Tony Davis, unul din cei 6000, a declarat că EA s-a folosit intenționat de imaginea lor, dar a făcut-o în așa fel încât să nu trebuiască să plătească licența. Mai exact, personajele din joc semănau și aveau caracteristicile foștilor jucători, numai că numele acestora și numerele de pe tricouri au fost schimbate. Astfel, partea vătămată solicită daune materiale pentru încălcarea drepturilor de publicitate.

CRYSIS 2, AMÂNAT

Dacă ați început să fiți cuminți în speranța că Moșul vă va aduce de Crăciun o copie a shooter-ului Crysis 2, ar fi bine să nu mai păpați tot laptele deoarece EA a confirmat în raportul financiar al primului trimestru că FPS-ul a fost amânat până în 2011. Mai exact, până în trim. 4 2010, care înseamnă perioada 1 ianuarie - 31 martie 2011. Un post pe Twitter ne-a furnizat și o dată mai exactă. Pe care, până la următoarea amânare, o vom considera oficială. Astfel, jocul va păși pe pământ american în data de 22 martie 2011, iar trei zile mai târziu, în 25 martie, va traversa oceanul pentru a-i bucura și pe europeni.



HITMAN 5 ȘI CRĂCIUNUL

Au trecut 4 ani de când IO Interactive a lansat Hitman: Blood Money, dar, după cum se știe deja, danezii au început deja producția la Hitman 5. Numai că nu-l vom primi prea curând. Se pare că o sursă din cadrul studiourilor de producție a confirmat pentru Eurogamer că jocul va sosi „cel mai devreme în 2011, de Crăciun”. Această afirmație ne cam face să credem că jocul va suferi cel puțin o amânare, dar să sperăm că ne înșelăm și să zicem că avem o dată de lansare aproximativă. Ceea ce se cunoaște sigur este faptul că jocul este dezvoltat pentru PC, PS3 și Xbox 360.



De azi ești online: **www. .ro**



Vodafone myDomain îți oferă tot ce-ți trebuie pentru a avea un site funcțional și servicii de email profesionale pentru afacerea ta

Cu Vodafone myDomain poți avea acum site-ul la care visezi de mult. Fără bătaie de cap, rapid și cu costuri minime, începând de la 3,99 Euro/lună. Pentru orice afacere, Vodafone myDomain oferă o soluție extrem de accesibilă și eficientă pentru a-și dezvolta prezența online.

Cu Vodafone myDomain ai numele de domeniu, crearea și găzduirea site-ului. Indiferent de ce nume îți alegi - *.ro, *.com, *.biz, *.eu, *.org, *.mobi - este gratuit și este inclus în pachetul tău de hosting.

Site-ul îl poți face chiar tu, nu ai nevoie de programatori. Vodafone myDomain îți pune la dispoziție o suită de aplicații care îți permit să faci orice, de la un site simplu de prezentare până la o soluție avansată de comerț electronic. În plus, pagina ta de Internet va arăta foarte bine.

Comunici mai bine cu clienții și partenerii de afaceri

În funcție de pachetul ales, ai 10 până la 100 de conturi de email pe domeniul înregistrat, fiecare cu spațiu de 3 GB, și spațiu pentru găzduirea site-ului, de la 3 GB până la spațiu nelimitat.

Dezvolți ușor

Dacă afacerea ta se dezvoltă, cu Vodafone myDomain poți oricând să refaci complet site-ul, să adaugi o soluție de magazin online, cu tranzacții într-un mediu securizat. Sau poți oricând să dai o notă personală business-ului tău adăugând și un blog.

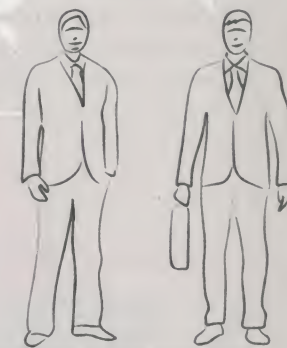
Alege pachetul care se potrivește nevoilor tale

Oricare ar fi nevoile tale și bugetul de care dispui, Vodafone myDomain îți oferă soluția potrivită. Ai la dispoziție 4 pachete, construite pentru a răspunde celor mai diverse cerințe:

Vino în orice magazin Vodafone din țară sau vizitează-ne la www.vodafone.ro/mydomain pentru mai multe detalii. Prețurile includ TVA.

Aș vrea un site repede, fără prea mulți bani și să arate bine. Trebuie să ne extindem pe Internet!

*.com sau *.biz?



myDomain Start, la 4,15 Euro/lună;

myDomain Extra, la 8,32 Euro/lună;

myDomain Pro, la 12,5 Euro/lună;

Hosting Business, la 18,75 Euro/lună

FABLE 3 PC ÎNTÂRZIE



Microsoft a confirmat că lansarea versiunii pentru PC a RPG-ului Fable 3 a fost amânată. În schimb, versiunea pentru cutiile X va sosi după cum era planificat, adică în data de 26 octombrie. Partea proastă e că producătorii nu au anunțat o nouă dată de lansare pentru PC. Scuza oficială este, desigur, eterna optimizare (pe care, sincer, n-am prea văzut-o de ceva timp) pentru fiecare platformă în parte. Tot e ceva, măcar n-au cântat melodia cu pirateria...



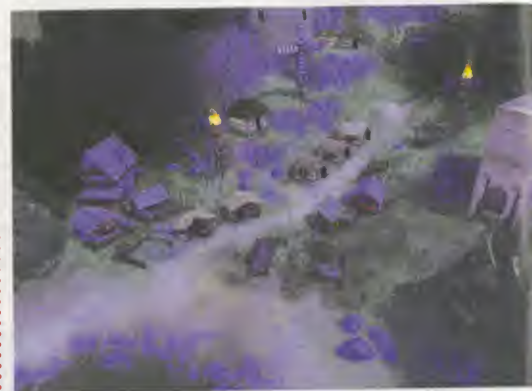
NFS SHIFT 2

În același raport financiar în care ne anunță amânarea FPS-ului Crysis 2, EA dezvăluie că ne pregătește cel de-al doilea Need for Speed Shift pentru PC și console. Jocul se va lansa exact în aceeași perioadă în care va sosi și Crysis 2, adică între 1 ianuarie și 31 martie 2011. Oare planifică EA o lansare în masă? De ce spunem asta? Pentru că, pentru aceeași perioadă, EA a planificat și lansarea altor titluri - Dead Space 2, Dragon Age 2, Darkspore, Fight Night Champion și Bulletstorm.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Activision pregătește și pentru Call of Duty: Black Ops două ediții speciale, Hardened și Prestige. Din păcate, acestea vor putea fi achiziționate doar cu versiunea pentru console a jocului. Hardened Edition va conține o medalie Black Ops, un costum Black Ops (in-game, răsfățaților!) pentru avatar și patru hărți pentru co-op. Acum vine partea frumoasă. Prestige Edition va conține tot ceea

ce am enumerat anterior plus o mașinuță cu telecomandă (rază de acțiune până la 60 de metri), dotată cu o cameră de luat vederi ce transmite imagini color și sunet chiar pe ecranul încorporat în controller. Activision încă nu a menționat un preț pentru cele două ediții, dar retailer-ii au afișat 80 de dolari pentru ediția Hardened, respectiv 150 pentru Prestige. Spionaj plăcut!



STRONGHOLD 3

SouthPeak Interactive a anunțat că va fi distribuitorul oficial al jocului de strategie Stronghold 3, realizat de FireFly Studios, și că îl va lansa pentru PC la începutul anului viitor. Amatorii de urbanism și măcel medieval vor primi un sistem de clădiri mult îmbunătățit și înclinat spre realism, una bucată motoraș fizic ce va anima în mod plăcut și util asediile, două campanii (una axată pe economie, cealaltă pe sângele economiei, adică răzbelul), asedii pe timp de noapte, multiplayer și o mână de scenarii istorice pentru cei care se cred mai cu moț decât marii lideri militari ai trecutului glorios. Sperăm să le iasă mai bine decât le-a ieșit Doiul...

WORLD CYBER GAMES 2010



În perioada 31 iulie - 1 august au avut loc la Constanța, în internet-cafe-ul Forte Games, calificările naționale pentru un loc în finala World Cyber Games 2010, care se va desfășura în perioada 30 septembrie - 3 octombrie 2010, la Los Angeles.

Astfel, pe parcursul celor două zile, cei mai meseriași jucători de Counter Strike 1.6 și FIFA 2010 de la noi din țară s-au luptat pentru câștigarea locului ce reprezintă România în finala WCG 2010.

La competiția de CS 1.6, dintre cele 32 de echipe participante, învingătoare a ieșit echipa Eq din Constanța, care a învins în finală echipa TeG cu 16-8 (de_nuke) și 16-9 (de_train).

La FIFA 10 au luat startul 24 de „fotbaliști”, dintre care cel mai bun s-a dovedit a fi Cezar din Vaslui. Acesta l-a învins în cele două meciuri ale finalei pe Alex, cu scorurile de 2-0 și 3-2.

Așadar, Eq la CS 1.6 și Cezar la FIFA 10 sunt reprezentanții României la World Cyber Games 2010. Multă baftă băieți și să vă întoarceți măcar cu o medalie.



NOU DLC BORDERLANDS

La finalul review-ului Borderlands spuneam că DLC-ul (și vorbim aici de conținut din lăla fain, gustos, cu un strat ceva mai grosior de cârniță pe os, nu armuri și gablonțuri colorate pentru puricii de deșert) este unica șansă de supraviețuire a shooter-ului cu elemente de RPG al celor de la Gearbox. Am fost încântat să aflu că Gearbox își iubeste îndeajuns de mult copilul încât să-l țină conectat la aparatul de DLC-uri ceva mai mult decât se obișnuiește în acest secol al vitezei. Avem deja Zombie Island of Doctor Ned, Mad Moxxi's Underdome Riot și The Secret Armory of General Knox, trei pachete de conținut (cu preț decent față de minunățiile apărute în ultimul timp) care au avut grijă să-mi țină jocul pe hard și huiduma roz (joc doar cu Brick) ocupată. Și iată că acum, la aproape un an de la lansare, al patrulea DLC pentru Borderlands e pe drum. Intitulat Claptrap's New Robot Revolution și programat pentru apariție în această lună, noul DLC ne oferă douăzeci de misiuni și o hoardă de inamici noi. În centrul atenției se află, desigur, războiul civil dintre gealații corporației Hyperion și „conservele” răsculate Claptrap conduse de expertul ninja Ninja Legendarul, un văr de-al treilea al la fel de expertului kiwi Kiwi Legendaru.

TORCHLIGHT 2

Cum până la apariția MMO-ului Torchlight va mai curge apă pe Dunăre și filmulețe din Diablo 3 pe internet, Runic Games încearcă să mențină viu interesul pentru franciză anunțând Torchlight 2, sequel-ul care va conține trei sferturi dintre lucrurile pe care ne așteptăm să le găsim în original. În ordinea importanței, în Torchlight 2 vom avea multiplayer cooperativ (LAN și internet), un sistem de matchmaking gratuit (ști-am că vom apuca vremea în care multiplayer-ul gratuit va fi un plus și nu un dat), o versiune îmbunătățită a editorului TorchEd, patru clase de personaje (plus un sistem mai complex de dezvoltare), o interfață mai lucrată, zone de exterior (cu ciclu zi/noapte și efecte meteorologice), monștri noi, quest-uri variate și așa mai departe. Torchlight 2 va fi lansat în primăvară.



Subtire și Superb

ADATA Nobility Series Portable Hard Drive NH92

- Carcasa de aluminiu cu stil și husă de piele
- Interfață high speed USB 2.0
- LED albastru
- Capacități: 250GB/320GB/500GB/640GB
- Soft: HDDtoGO, OStoGO, Norton Internet Security 2010 (60-day trial)

www.adata-group.com



www.adata-group.com

Retaileri autorizați





TEST DRIVE UNLIMITED 2 SE AMÂNĂ

Test Drive Unlimited 2 era programat pentru lansare în data de 24 septembrie, dar Atari și Eden Games au decis să amâne momentul până la începutul anului viitor. De asemenea, beta-ul va fi reprogramat, dar încă nu a fost oferită o dată exactă. Însă producătorii au promis că îi vor recompensa pe cei care s-au înscris deja pentru versiunea beta, cu un item exclusiv. Știți deja placa... mai au nevoie de timp pentru a îmbunătăți și „lustrui” experiența bla bla bla...

BATMANE, BATMANE, ARKHAM-UL NU DOARME

Neoficial, știam de când am văzut 92-ul de pe Metacritic că Batman: Arkham Asylum va primi negreșit un sequel mai mare și mai strălucitor. Confirmarea oficială a venit la începutul lunii august, când Warner Brothers a anunțat că studiourile britanice Rocksteady șurubăresc de zor la Batman: Arkham City. Pentru disciplina exemplară de care au dat dovadă în Batman: Arkham Asylum, locatarii ospiciului de maximă securitate au fost răsplătiți cu un cartier (tot de maximă securitate) numai al lor. Deoarece ospiciul Arkham și închisoarea Black Gate nu mai sunt conforme standardelor internaționale de cazare a răufăcătorilor mascați, Quincy Sharp (dubiosul administrator al ospiciului) a inaugurat Arkham City (de unde și numele nu foarte inspirat al sequel-ului), un cartier înconjurat de ziduri impenetrabile (yeah right!) și plasat strategic în inima orașului Gotham. Ei bine, Idilic Arkham City este noua casă a drojdiei mascate a Gotham-ului și, implicit, noul teren de vânătoare al justițiarului nocturn cu nume și personalitate de rozătoare înaripată. Administratorul acestui cuibușor de nebuni(i) este însuși Hugo Strange, o cunoștință foarte veche (s-a „născut” în 1940) a fanilor benzilor desenate cu Batman. Vă închipuiți, deci, ce circ va ieși, mai ales că în peisaj își vor face apariția și curbele voluptuoase și pisicești ale lui Catwoman. Pe lângă detaliile legate de poveste, au mai apărut la suprafață și puține informații despre gameplay. Batman va putea bloca două atacuri simultan, numărul de puzzle-uri va crește simțitor, vom avea acces încă de la început la toate jucărelele tehnologizate din primul joc (urmând ca pe parcurs, probabil, să descoperim altele) și, pare-se, vor exista misiuni secundare. Când. Vă întrebați? Cel mai devreme la finalul anului viitor.



CELEBRITAȚI ÎN NEW VEGAS

Oblivion l-a avut pe căpitanul Picard, probabil un sfert din bugetul lui Fallout 3 a intrat în buzunarul vocii lui Liam Neeson, acum a venit rândul lui New Vegas să se înhăiteze cu o gașcă de celebrități mari și mici. Așadar, pentru o sumă modestă de 50 de euro veți primi un tur complet al Noului Vegas, unde veți avea ocazia să conversați (și probabil să-i fugăriți cu o cheie franceză) pe locotenentul Worf (Michael Dorn), Matthew Perry (Friends), Kris Kristofferson, Zachary Levi (Chuck), Danny „the mexiCAN” Trejo, Felicia Day (The Guild), William Sadler (The Shawshank Redemption) și John Doman. Michael Dorn este o cunoștință mai veche a fanilor Fallout (în Fallout 2 i-a interpretat pe mutantul Marcus și pe Frank Horrigan), iar în New Vegas va reintra în pielea lui Marcus. Danny Trejo va fi Raoul the Ghoul, fost pistolar, actual mecanic și companion. John Doman (pe care sperăm că îl cunoașteți din The Wire, altfel ați ratat un serial genial) îl va interpreta pe Caesar, liderul absolut al facțiunii care-i poartă numele (Caesar's Legion). Desigur că Ron Perlman va fi și el acolo. Cine altcineva ar putea să ne avertizeze cu vocea lui cavernoasă că zarurile, zarurile nu se schimbă niciodată...



PORTAL 2 ÎN FEBRUARIE

Câți dintre voi sunt nerăbdători să pună mâna pe Portal 2? Toți? Bun așa. Să știți că mai aveți de așteptat maximum șase luni. Cel puțin așa zic cei de la Valve, care au anunțat la GamesCom că Portal 2 va fi lansat în data de 9 februarie 2011.

JAGGED ALLIANCE ONLINE

JAGGED ALLIANCE ONLINE

Deși la un moment dat nu mai puțin de trei titluri Jagged Alliance se aflau în lucru, un singur proiect Jagged Alliance a reușit să vadă lumina zilei în ultimii șase ani, și anume dubiosul Jagged Alliance DS. Între timp, Jagged Alliance 3D a fost anulat, Jagged Alliance 3 s-a plimbat prin Rusia de la un producător la altul, iar în final a fost smuls din mâinile lui Akella, unde a și închis ochii pentru vecie în data de 21 decembrie 2009. Două luni mai târziu, în martie 2010, publisherul german bitComposer a anunțat că a achiziționat drepturile asupra francizei Jagged Alliance, iar după alte șase luni de tăcere, am aflat că bitComposer și gamigo ne pregătesc Jagged Alliance Online, un MMORPG tactic browser-based (dezvoltat de Cliffhanger Productions) care, cităm, „va respecta aceleași principii ca și predecesorii săi, păstrând melanjul clasic de tactică, strategie, management și roleplay și transferându-l într-un MMO modern”. În caz că încă sunteți nedumeriți sau nu vă vine să credeți, repetăm: Jagged Alliance Online va fi un joc de browser planificat pentru 2011. Sincer să fim, nu ne prea încântă ideea că unul dintre jocurile noastre preferate în single va fi trimis la produs pe internet, mai ales sub forma unui joc de browser. Pe de altă parte, de pe site-ul oficial (www.jaggedalliance.com, unde vă puteți înregistra pentru un closed beta testing a cărui dată n-a fost furnizată încă) am aflat că luptele se vor desfășura în sistem turn-based într-un „decor” izometric, chestiune care ne-a mai îmbunătățit puțin.

Conform producătorilor, „Jagged Alliance Online va putea fi jucat ca un joc clasic de browser, administrând mercenari și trimițându-i în diverse misiuni, sau, dacă doriți, veți putea sări în mijlocul acțiunii, pe harta tactică, crescând astfel șansele de reușită”. Desigur, partea de management nu va lipsi nici ea. Jucătorul își va administra compania, va închiria mercenari altor jucători, va alege campanii și misiuni și își va upgrada cartierul general. În teorie sună bine, exact cu aceleași treburi ne ocupăm și în Jagged Alliance 2. Rămâne de văzut cât de bine vor reuși să „înghesuie” esența seriei într-o fe-reastră de browser. În fond și la urma urmei, dacă putem juca Quake 3 într-un glorios 3D în browser, de ce n-am putea avea și un joculeț izometric cu omuleți micuți și multă-multă tactică?

WARHAMMER 40.000:

DAWN OF WAR II - RETRIBUTION

THQ ne anunță că al doilea expansion pentru Dawn of War 2 se află în lucru. Intitulat Retribution, expansion-ul ne propune o campanie single care poate fi jucată cu ori-care dintre cele cinci rase, hărți noi, unități noi și o nouă facțiune pentru multiplayer. „Cu toții îi iubim pe Blood Ravens aici la Relic Entertainment, dar de asemenea există o mulțime de fani ai altor rase, deci am decis că în Retribution să oferim jucătorului libertatea de a experimenta campania și dintr-o altă perspectivă”, a declarat Jef Lydell, producător. Retribution va fi lansat în martie 2011.

SE VOR LANSA

Tom Clancy's H.A.W.X. 2	PC, PS3, X360, Wii	Ubisoft
Two Worlds II	PX, X360, PS3	Topware Interactive
Lionheart: King's Crusade	PC	Paradox Interactive
Halo: Reach	X360	Microsoft
Sid Meier's Civilization V	PC	2K Games

NOUL

OFFICE 2010

fără secrete!

Din septembrie în

septembrie - octombrie 2010 • 11,90 LEI • ISSN 1453-7079

CHIP special



Licență Office de 60 de zile

Office 2010

Sfaturi și exemple



Simplu & pe înțelesul tuturor

Cele mai importante elemente ale noii interfețe

Exploatarea șablonelor Office de pe Internet

Outlook 2010
Un client de e-mail multifuncțional

Tips & Tricks

Secretele meniului de tip ribbon

Microsoft Office Web Apps

— acces la documente via mobil
— sisteme de operare alternative
— interfață similară direct din browser

Sfaturi și soluții pentru lucrul de zi cu zi prin exploatarea la maxim a noilor instrumente oferite de Office 2010.

Extra pe CD:

Office 2010 Professional
- demo 60 de zile -Numai în
Librăria
CHIP
ONLINE.roComandă online noul CHIP special pe
www.chip.ro/librarie

MIGHT & MAGIC HEROES VI

I-a venit și lui turn-ul (Chindiei, șoptește cioLAN de după colț)

GEN: RTS, RPG PRODUCĂTOR: BLACKHOLE
DISTRIBUTOR: UBISOFT LANSARE: 10.11
PLATFORME: PC, PS3, XBOX 360, MAC

Este aproape imposibil de presupus că vreun cititor al acestor rânduri face ochii mari de mirare și devine curios, neștiind despre franciza Might & Magic și mai ales despre excelenta serie Heroes of Might & Magic. Nu vă lăsați amăgiți de mica modificare operată de producător asupra titlului, jocul va fi un Heroes în toată regula. Cred că ne privește pe toți, mai ales că, odată cu răspândirea mai largă a PC-urilor la noi, oarecum concomitentă cu apariția lui Heroes II, ca să nu mai vorbesc de nebunia numită Heroes III, am văzut mai mulți oameni stând la coadă să-și facă turn-ul decât mă așteptam să mai văd vreodată după cozile la alimente și camioanele de covoare pre-'89. Atât cât ține de strategie pe ture, Heroes a fost un sport național. Aproape nu exista cunoscut intere-



Te-Be-eS de succes

De ce să fi avut HOMM atât de mult succes? Pe mine, personal, prima chestie care m-a acaparat a fost grafica lui II (pe primul l-am cules mai târziu și n-am fost deloc dezamăgit). Desenată cu grijă, plină de viață, cu obiecte bine delimitate și totuși perfect integrate în ansamblu, cu niște meniuri arătoase și relativ ușor de învățat, cu superbele priveliști din fiecare castel în parte, alături de muzica fermecătoare și efectele de sunet care-mi vor bântui creierii probabil pentru tot restul vieții. După care, încet-încet, am pătruns tainele gameplay-ului din spatele comorii aceleia de joc și am rămas cu atât mai fascinat. Micile detalii, de la un amărât de Gazebo la un ditamai Sfînxul, care-ți killărea eroul dacă nu scriai corect răspunsul la întrebările sale într-un câmp editabil sau plimbărilele cu bărcuța, precum și găsirea comorii ascunse m-au delectat ani de-a rândul. Sincer, am fost

sat cătuși de puțin de jocuri video care să nu fi încercat măcar universul jocului creat de New World Computing și inspirat din bătrânul și recent de ruși resuscitatul King's Bounty. Și eu mă număr printre cele mai agresate victime ale francizei, iar dacă nu mă credeți, sunați-l pe bunul meu prieten George, alături de care am pierdut nenumărate nopți și dimineți cu Heroes III. O dată, țin minte bine, am fost atât de acaparat de partidă încât ne-am dat seama abia de dimineață că răsăserăm doi litri de cafea și fu maserăm două pachete jumate de Carpați fără filtru cu ușa și geamul închise. Cam fiecare dimineață ne găsea cu creierii scurtcircuitați, dar suficient de operaționali cât să

Panonia fără filtru (că deh, nu eram musai tabagiști-naționalaști). Am reușit în seara aia să mituim și Polțru Comunitară cu Sfântul Pet de Beré și-o Rapă cântată mai în scârba. Toate bune și frumoase, iar când restul omușorilor s-au risipit să doarmă sau să se bucure în liniște de indigestiile și arsurile stomacale oferite cu generozitate de produsele consumate, la care, pe vremea aia, nu se coborau nici mulți dintre boschetari, noi am mers direct la calculator, pentru a ne răfui la Heroes și a stabili odată pentru totdeauna dacă Mephala îl bate pe Isra (nu ne interesa Bruzli vs. Vandam). Da, indiferent ce preocupări am fi avut, nu puteam refuza chemarea „călușilor”, cum alintam noi seria, fiindcă dacă a fost vreodată un TBS care să trezească geek-ul din om, Heroes of Might and Magic este numele lui (că dragul de George și-a expediat ulterior o bunăciune de prietenă pe motiv că-i mânca timpul de jucat Might & Magic VII sau parcă Wizardry 8, nu se mai pune, hehe).



facem nenumărate poante, impersonând conducătorii armatelor necro și adresând maselor de viețuitoare de pe hartă tradiționala urare: „Scheletroni vă veți face!”. Și cum-necum, jucam până la capăt aventura, chiar dacă asta însemna să ne prăbușim sforăind abia după ora prânzului. Ultimele zeci de minute ne prindeau aproape sufocați de hohote idioate de râs (de la oboseală, cred), de parcă ne-ar fi spray-at celebrul antagonist al lui Batman. Și mai țin minte perfect cum, după un concert Scorpions, am luat chitarele în parc, ca roachero-hipioto-punkerii juvenili ce eram (pokemoni, cum le zic celor de acum) și am făcut cu alții o gașcă mare. Și dă-i cu dipăr-păl, ledzep, lițăghitălău, ceva gizăscraistsupărstar, oeișis, folk de mână a pașpea (pleonasm, recunosc) și ce mai știam noi pe vremea aia, combinate cu Săniuțe și țigări Zet, pe care le-am primit în schimbul unui pachet de





mai adânc transpus în lumea lui Heroes la vremea respectivă decât în pielea lui Garret pe durata întregii serii Thief, dacă vă vine să credeți, îmbrățișând orice convenție a lumii aceleia fictive, foarte coerentă în mintea mea. Pur și simplu, New World Computing a avut talent, inteligență, pasiune, dar mai ales tone de inspirație și noroc, iar Restoration of Erathia a fost continuarea perfectă, cu o trecere lină către o rezoluție extinsă, grafică de calitate

te și numărul enorm de bug-uri (la o adică și IV a fost inițial tot pe-acolo), lucrurile s-au îndreptat, încet-încet, iar primirea a fost una în orice caz mai bună decât a lui Heroes IV. N-a fost cel mai mare succes comercial posibil, dar nici n-a supt suficient cât să-i determine pe cei de la Ubi să arunce franciza pe geam. Așa că au urmat tradiționalele două expansion-uri oficiale și o lungă perioadă de tăcere. Până acum.

Pasărea Heroes

Iată că, după o baie de foc și pucioasă din partea fanilor, renăscut din propria-i cenușă în mâinile celor de la Ubisoft și Nival, Heroes of Might and Magic VI (nu cred că mă voi obișnui vreodată cu MMHV1) a încăput pe mâinile celor de la Black Hole Entertainment, fiindcă Ubi și producătorul lui V nu s-au putut înțelege asupra viitorului seriei. Înainte să aruncați cu diverse în bietele studiourilor, aflați că se fac vinovați de cel puțin două jocuri interesante. Armies of Exigo este un RTS foarte subapreciat, în principal din cauza conservatorismului extrem al formulei de gameplay, a dificultății sporite și a lore-ului extras cu forcepsul din Tolkien, într-un mod de-a dreptul nesimțit față de furăciunile mai subtile ale celor de la Blizzard și Bungie pentru Warcraft, respectiv Myth - adică lipsa de originalitate.

Dar a fost un joc bun, per total. La fel și Warhammer: Mark of Chaos, dovada supremă că Black Hole știe să se descurce și cu o franciză. De la astfel de studiouri mă aștept ca rezultatul să aibă parte de o critică mixtă, în care unii aruncă pietre și alții flori.

Cert este că sunt setați să-ți imprimi seriei o direcție ușor diferită, lucru foarte dificil dacă mă gândesc la enorma inerție demonstrată de Heroes în conjuncție cu reacțiile



mai bună, gameplay în ceea ce va rămâne pentru mine întotdeauna formula de aur a seriei, cu două expansion-uri excelente, Armageddon's Blade și tătuca Shadow of Death și un add-on neoficial, dar absolut fantastic, Wake of Gods, care ducea jocul mai (mult) în glumă, mai în serios oarecum spre rădăcini, ergo King's Bounty.

Heroes IV a fost un pas foarte curajos pentru New World Computing, care a modificat substanțial atât formula de gameplay, cea mai notabilă chestie fiind implicarea directă a eroilor în lupte, cât și facțiunile, alături de reprezentarea grafică și funcționarea generală a hărții principale. Din punct de vedere comercial, ca multe alte chestii curajoase și o dovadă că publicului nu-i place cu adevărat schimbarea, jocul a fost un eșec total și a dus la falimentul distribuitorului 3DO și desființarea NWC. Nici mie nu mi-a plăcut din prima, dar, în câteva luni, după ce am acceptat că Patru nu este pentru Trei ceea ce a fost Trei pentru Doi, ci aproape un joc diferit sau o perspectivă radical diferită asupra aceluiași concept, am ajuns să-l îndrăgesc și să-l apreciez la adevărata lui valoare. Cu grafica nu m-am împăcat nici până acum.



publicului. La prima vedere, nucleul este tot formula Heroes V, bazată pe II și III. Inșă, chiar dacă vizual pare similar (de fapt și artwork-urile sunt puternic condimentate de influența lui Oliver Lédroit - Heroes V), engine-ul este unul diferit, dezvoltat in-house de către Black Hole. După cum veți vedea, cel puțin din ceea ce s-a făcut public până acum, atitudinea precaută în game design este doar o fațetă aparentă a problemei, fiindcă deja se cunosc modificări destul de importante operate mai ales la nivel micro. În contextul publicului actual, vor da ele aripi Păsării Heroes?

Chirurgie software

Conceptul de joc a rămas neschimbat. Bunăoară, controlezi unul sau mai mulți eroi care cresc în nivel, acumulând experiență și câpătând acces la noi abilități și specializări. Ei pot fi dotați cu diverse artefacte cu tot atâtea efecte și comandă mai multe grupuri de unități, având un număr limitat de socluri. În același timp, odată deprinsă arta magiei, ei pot învăța și folosi vrăji, atât pe harta de aventură, cât și în timpul bătăliilor. Partea strategică se concentrează tot pe dezvoltarea unui castel și recrutarea de creaturi, susținute economic de un influx constant de resurse, venit din mine capturate sau a unor averi câștigate de pe urma aventurării pe hartă sau a anumitor questuri.

Dar seria Heroes are o mare problemă, cel puțin din punctul de vedere al jucătorului casual sau al hardcoristului aflat în lipsă de timp: durata jucării unei hărți este enormă comparativ cu aproape toate celelalte titluri TBS. Nu de puține ori am vrut să mai dau un Heroes II-V cu prietenii (și bietul George știe prea bine), dar am constatat că pur și simplu nu avem destul timp pentru asta. Până și Civ-ul lui Sid Meier poate fi terminat mai repede

în mai mulți, cu toate că este de o complexitate comparabilă, dacă nu mai mare. E adevărat, există fani care încă dispun de această resursă prețioasă și pe care probabil nu i-ar apăsa deloc durata mare de joc, însă, în realitate, Heroes este o serie comercială și trebuie să poată fi cumpărat și apreciat de o majoritate. Inclusiv de gazetarii de gaming ca mine, destul de norocoși să se poată juca pe bani, dar nu atât de norocoși încât să aibă timp să se joace orice vor, chiar și numai din când în când. Cei de la Black Hate sunt conștienți de chestiune și încearcă o serie de demersuri pentru a grăbi puțin ritmul jocului. Astfel, pe de o parte, se pare că numărul de resurse scade de la șase la trei (pe lângă aur). O altă schimbare importantă este că minele nu mai pot fi convertite individual imediat, cu eroul, ci, precum în Disciples, se găsesc în zona de influență a unui castel. Odată cucerită fortificația, îți poți plasa liniștit steagul pe dânsule.

Totuși, plasând la sfârșit de tură eroul la gura unei mine, aceasta îți va da resursele ție, dar numai atâtea vreme cât respectivul e staționat acolo. Dacă vă vine să înjurati, să știți că și eu am făcut-o, dar asta numai înainte să-mi amintesc cât de mult timp a trecut de când am mai putut juca o hartă cap-coadă de Heroes. O altă modificare bună, zic eu, este posibilitatea de a converti orașele capturate. Nu mi-e clar dacă trebuie să



plătești sau ce implică asta, cert este că nu te vei putea folosi de oraș un anumit număr de ture (logic, în punctul ăsta nici producătorii nu-l știu exact). Un alt lucru bun este că Black Hole se preocupă în mod special de harta principală, adesea enervantă în Heroes V, unde nu o dată am rotit-o pe toate fețele pentru a descoperi obiecte ascunse. Conform producătorilor, în VI totul va fi bine diferențiat de elementele decorative și, cel mai important, vizibil din orice unghi, astfel că jucătorul nu va fi obligat să rotească harta pentru descoperi vreun obiect interactiv pitit după Stejarul din Borzești. Legat de abordarea eroilor, se pare că limita de nivel va fi de 30, în schimb jucătorii vor putea planifica precum ramurile de abilități ca urmare a deciziei producătorilor de a elimina învățarea de skill-uri aleatoare.

Și sistemul de magie va suferi niște schimbări semnificative,



cel mai probabil pentru a contura o personalitate cât mai clară și aparte pentru fiecare facțiune. De exemplu, Haven va beneficia cu siguranță de magie de suport, cu vindecări și imunizări în masă, în timp ce Inferno va arunca bile de foc, folosind latura distructivă și perversitatea a magiei. Necromanții se vor concentra, ca de obicei, pe blesteme, ocări și alte diversiuni șmecherești, iar de la Academy / Order nu mă aștept la altceva decât la un arsenal ofensiv compact, dar eficient, alături de alterarea percepției inamicilor cu diverse iluzii. Probabil că tot ce se găsește în polaritatea opusă necromanției va fi atribuit pădurarilor vajnici, cu eventuale invocări de spirite. Rămâne însă de văzut.

S-au operat și alte modificări la nivel de hartă. Astfel, în timp ce orașele vor beneficia de un cadru 2D, frumos lucrat, ca și până la Heroes V (mie unuia mi s-a părut oribilă vederea 3D din V), jucătorii vor putea vedea, probabil și în funcție de aptitudinile eroilor, informații mai detaliate despre fiecare așezare direct pe hartă. Teoretic, asta ar trebui să dea o imagine de ansamblu asupra strategiei inamicului.

Nu pot decât să salut această decizie. Mai mult, locuri precum sistemul de inventory al anumitor eroi vor putea fi accesate ușor: jucătorul poate să le tragă pur și simplu pe ecran oriunde dorește, pentru a crea scurtături către ele. La fel se întâmplă și cu magia, în ecranul de luptă. Și dacă tot vorbim de luptă, merită spus că se va păstra (spre dezamăgirea mea) grila cu pătrățele adoptate în Heroes V și că, în timp ce caeteala va avea loc similar, eroii vor căpăta abilități speciale (probabil cu efecte similare celor date de Spirits of Rage din primul remake KB sau ale pokemonilor din Armored Princess).

Cu o excepție: inițiativa dispare, iar ordinea de mutare revine cea dată de viteză, ca-n Heroes III, exceptând faptul că eroii în sine pot ataca. Și vor avea ce ataca, mai ales dacă ne gândim că deja în demo-ul de la Games Convention s-a menționat un șerpișor de 2x8 pătrățele. Exact, vor exista boși propriu-ziși, precum în KB. Cât de gigantici, vom vedea. Mai probabil este zvonul conform căruia aceștia vor apărea la fiecare două scenarii din campanie. În același timp, vor fi introduse seturi de artefacte, cu evidente bonusuri suplimentare în momentul completării lor.

Intriga se-ngrășă

Se pare că Black Hole și Ubi au decis să aprofundeze aspectul de role playing, introducând un nou sistem de consecințe pentru alegerile făcute, bazat pe reputație față de multiplele facțiuni și personaje din poveste. Sincer, uitându-mă la încercările de până acum, vestea asta nu-mi trezește decât îngrijorare.



Sper însă ca Black Hole să reușească primii în acest sens și să integreze bine sistemul în gameplay și poveste. Cert este că povestea și în general lore-ul ca atare din universul Might & Magic nu m-au atras niciodată cu adevărat, decât cu mici și rare excepții și am preferat să-mi motorizez acțiunile cu propria-mi imaginație, indiferent că jucam o campanie, o hartă aleatoare sau un meci multiplayer. Îmi fac totuși datoria de a vă informa că evenimentele au loc cu vreo 400 de anișori înainte de cele din Heroes V și implicit de apariția lui Mesia cel Negru, pornind de la un complot al înșerașilor de a dezgropa secu-

rea unui război neterminat.

Un general al arhanghelilor este reînviat pentru apărarea ținutului de invazia lui Aghiută, însă de fapt plănuiește în secret să pună aripa pe întreg Ashanul. Dar asta fără să ia în calcul puterea umană a Dinastiei Grifonilor, al căror eroi vor putea fi controlați de jucători pe durata campaniei.

Numărul facțiunilor inițiale va fi de cinci (probabil vom mai vedea cel puțin două suplimentare în expansi-on-uri). Deși unii ar putea fi nemulțumiți (dacă ne gândim că în Heroes III erau nouă), eu înclin să cred că ceva mai puține unități și o echilibrare grijulie sunt mai importante. Producătorii au confirmat Haven, Inferno și Necropolis, iar cele două încă nedezvăluite vor fi, cel mai probabil, îmbrățișătorii de copaci Sylvan și tradiționalul Academy. Se pare că menajeria va fi un mix între unități deja cunoscute și îndrăgite (nu vor lipsii paladinii, arbale-tiștii, grifonii, scheletăria, vampirii, fantomele și cavalerii negri) și înarmări proaspete, fiecare în parte având un singur upgrade mare și lat (așa cum mi s-a părut întotdeauna de bun simț).

Astfel, jocul va cuprinde un tutorial, separat, alături de cinci campanii distincte a câte patru misiuni, pentru fiecare facțiune și o misiune bonus de final. Campaniile vor putea fi jucate în orice ordine, iar povestea, spun producătorii, va deveni ilimpede odată cu terminarea fiecăreia în parte. În timp ce scenariul suplimentar va lega lățele ră-mase în aer. De tonul mai matur și serios al jocului promis undeva de dezvoltatori nu s prea convins, văzând din artwork-un o înzoronare în continuare excesivă a unităților. Dacă ei zic, așa să fie.

Felul principal

Nu vă faceți probleme, modul hot seat va rămâne principalul mod multiplayer, însă producătorii au dat de înțeles că vor crea un modul de comunitate online (asemănător cu Battle.net 2.0?) unde jucătorii se vor putea coto-nogi, împrieteni și conversa, dar în același timp vor putea îmbogăți conținutul cu propriile creații. Dacă editorul de hărți din Heroes V s-a dovedit mult prea simplist și aiurea implementat, gândit probabil în câteva ore și făcut pe genunghi, Black Hole promit să ofere chiar editorul folosit de ei pentru crearea conținutului principal, însă cosmetizat cu o interfață mai prietenoasă și cu toată documentația necesară celor interesați.

Per total, sună destul de bine și de realist. Țineți cont și de faptul că ceea ce vedeți în capturile de ecran de aici nu reprezintă neapărat aspectul final al jocului, provenind dintr-un build pre-alpha, cu multe aspecte neterminate și placeholder de tot felul. Dacă Black Hole va reuși într-adevăr să se țină de promisiune, oferind un Heroes cu meciuri mai rapide, matchmaking facil, statistici și un puternic grup comunitar online care să pompeze conținut proaspăt, alături de o campanie mă-car simpaticută, mă voi declara fanul lor. Dar nu vom afla asta decât peste vreun anișor, plus/minus câteva luni. Până atunci, e mult mai probabil să ne delectăm cu Crossworlds, următorul expansion de sine stătător pentru King's Bounty, care nu mai are prea mult până la lansare.

■ Caleb

DIN GURA LUI ERWAN LEBRETON



Heroes V a fost lansat cu cinci ani în urmă. De ce a durat atât de mult anunțarea lui M&M Heroes VI?

Erwan: Perioada atât de lungă de gestație se leagă de mai multe aspecte. Unele pragmatice, precum căutarea succesului perfect pentru Nival. Cu toate acestea, principala cauză se datorează îndelungatei faze de concept. Am discutat pe larg și uneori am experimentat câteva adăugiri formulei Heroes. Unele au fost păstrate, pe celelalte le-am dat uitării. Am muncit cu dragoste la Heroes VI, iar când dorești să șlefuești o piatră prețioasă, timpul își pierde importanța. Țineți cont că ne-a luat doi ani să dezvoltăm Clash of Heroes, un joc pentru DS, când alți producători termină alte titluri DS în șase sau opt luni.

Te rog să-miiei o piatră de pe inimă: ați păstrat ritmul turn-based? Se va mai putea juca în Hot Seat?

Erwan: Heroes VI este în continuare un joc pe ture, iar hot seat rămâne principalul mod multiplayer.

Unii jucători au considerat că formula lui Heroes V s-a apropiat prea mult de cea din Heroes III. Cum va diferi Heroes VI de predecesorii săi?

Erwan: Heroes VI pregătește câteva surprize, majoritatea legate de harta de aventură și de coordonatele sale RPG (crearea și evoluția eroilor). Sperăm că fanii vor fi incitați de amestecul de familiaritate (gameplay-ul de bază Heroes e neschimbat) și inovație.

Heroes V a fost dezvoltat de Nival. De ce ați schimbat producătorul pentru Heroes VI?

Erwan: Am explorat posibilitatea de a colabora cu Nival pentru Heroes VI, însă găsirea unei viziuni comune asupra proiectului s-a dovedit a fi dificilă. Dincolo de asta, Nival dezvoltă deja Allods Online, un proiect uriaș care a răpit cea mai mare parte a echipei ce lucra la Heroes V.

De ce ați ales Black Hole pentru a dezvolta Heroes VI? Ce au adus în plus proiectului?

Erwan: Ei aveau deja la activ două titluri excelente de strategie fantasy: Armies of Exigo și Warhammer: Mark of Chaos. Pentru cel din urmă, au lucrat îndeaproape cu Games Workshop, așadar știau

ce înseamnă să dezvolți un joc aparținând unei francize anume. De asemenea, aveau deja un engine produs in-house, perfect pentru Heroes VI. Desigur, ne-au impresionat la prima întâlnire, arătându-se oameni experimentați, talentați și pasionați. Și pe durata dezvoltării jocului, impresiile bune s-au arătat fondate. La final, dar nu în ultimul rând, sunt mari fani ai seriei Heroes.

Comunitățile de fani Heroes sunt foarte active și vin mereu cu liste de rugăminti și dorințe detaliate pentru Heroes VI. A luat Ubisoft în seamă aceste solicitări? Mai precis, țineți cont de opiniile fanilor?

Erwan: Aproape de la bun început, am ținut contactul cu liderii și cei mai activi membri ai masivei comunități Might & Magic. S-a început cu niște e-mailuri și întâlniri informale, ca apoi să apară un forum privat, în care discutăm viziunea asupra jocului, mecanica de joc și art direction-ul. Feedback-ul lor ne-a influențat deja unele idei de design.

Putem să așteptăm noi creaturi și facțiuni în Heroes VI?

Erwan: În termeni de facțiuni și tipuri de creaturi, Heroes VI este un mix de familiar cu inovație. De exemplu, Haven este încă prezent, cu ai săi arbale-tiști, cavalerii Sfintei Lumini și cu îngeri, dar și cu noi creaturi, nemaivăzute până acum într-un joc Heroes.

Va fi exclusiv pe PC?

Erwan: Heroes VI va rămâne un joc exclusiv pentru PC. Cu toate acestea, luăm în considerare dezvoltarea unei variante de Mac.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



Assassin City

GEN ACTION PRODUCĂTOR UBISOFT DISTRIBUITOR UBISOFT LANSARE 19 NOIEMBRIE 2010 ON-LINE ASSAS-SINSCREED.UKI.UBI.COM PLATFORME PC, PS3, X360

Nu mă pot gândi la copilărie fără să-mi aduc aminte episoadele (destul de numeroase) „număr până la trei și te snolesc în bătaie”. De obicei se întâmpla ca ținta acestor cuvinte grele să fie un haidamac încă o dată cât mine, chestiune care, al naibii entuziasm imbecil, devenea evidentă și pentru mine de abia când ajungeam la doi. Convinși că există o cale rațională de a rezolva conflictul fără vărsare de dinți, lacrimi

și/sau onoare, îmi căutam refugiu în matematică. Doi virgulă cinci, șmechere! Ca dovadă că adulții nu sunt altceva decât copii mai înalți și cu facturi de plătit, acum ceva timp oficialii Ubisoft au declarat cu încredere că Assassin's Creed va fi o trilogie. Logic, au început să numere cu entuziasm. Când au ajuns la Marele Doi, au fost cuprinși de un fior metafizic nu cu mult diferit de ce simțeam eu când realizam cu stupeoare că după Trei va trebui să devin creativ și să aleg o rută de scăpare la care nu s-ar gândi nimeni. Dar în timp ce eu mai aveam o secundă de trăit, ei mai aveau câteva milioane de făcut

înainte să devină cu adevărat creativi și să schimbe franciza (sau s-o dea la întors ca neserioși ăia de la Disney cu o quadrilogie). Așadar, au căutat la rândul lor scăparea în preacinstita matematică. Unde au aflat că mulțimea numerelor raționale e cât se poate de reală și îi poate ajuta să se elibereze de sub groaznică povară a numărării. Rezultatul acestei revelații este străvechiul și sfântul 2.5, care va fi rostit tare și răspicat în 19.5 noiembrie anul curent. Astfel, Assassin's Creed Brotherhood este răspunsul (mulțumitor, sper eu) dat de Ubisoft mulțimilor care așteaptă cu nerăbdare Treiul,



să vadă astfel povestea încheiată și să-și vadă liniștiți de treabă prin alte jocuri.

Tunul din Pisa

Hotărât lucru, orice ființă umană sau virtuală are dreptul la odihnă. Veșnică sau nu, hodina ne așteaptă pe tot la capătul unei activități epuizante. În timp ce eu, care am făcut un cult pentru odihnă, îl credeam pe Ezio trimis la relaxare într-o stațiune balneoclimaterică din Apenini și mă avântam cu vitejie în diverse speculații cu privire la setting-ul viitorului Assassin's Creed 3, oamenii de la Ubisoft au decis cu înțelepciunea specifică neguțătorului de jocuri că Ezio mai are ceva de lucru înainte să facă loc unul personaj ceva mai exotic și mai spectaculos, dar în același timp mai corect politic, creat de o echipă multiculturală într-un mediu tolerant. Dacă aș fi fost prezent la E3, aș fi aflat direct din gura (și monitoarele) producătorilor că responsabilitățile lui Ezio vor crește la toamnă, anotimpul propice pentru numărarea bobocilor și a asasinilor. Pe baza recomandărilor oferite împotriva voinței lor de către cele mai înalte personalități politice aflate în slujba templierilor cei sânguincioși, simpaticul playboy/asasin italian va primi repartizi la Roma, unde îi vor fi încredințate frăiele unui nou înființat ONG (îi vom spune Frăția, pentru că sună revoluționar, fain și original), având ca obiect principal de activitate detemplierizarea urbei. N-ar strica să notați undeva adresa lui, în caz că vă întoarceți liniștiți de la serviciu și găsiți cămăra și beciul infestate cu templieri.

Dar să o luăm cu începutul. Partea introductivă, prezentată în detaliu în diverse trailer-e pe care sigur le-ați vizionat împreună cu părinții sau prietenii, ni-l prezintă pe Ezio angajat în activități relaxante, de natură sexuală, dacă vreți neapărat să știți, sub acoperișul primitor al vilei/muzeu Maggiorano. E bine de știut că faptele bune sunt răsplătite, iar toate eforturile supraomenești din AC2 l-au adus sârmanului Ezio, dacă nu împlinire sufletească, măcar mulțumirea mai puțin spirituală pe care numai o frumoasă doamnă și o vilă complet mobilată ți-o pot oferi. Pe de altă parte, cu toții știm că fericirea este trecătoare, lucru subliniat în momentele imediat următoare de o ghiulea care, asemenea fericirii, trece fluierând a pagubă prin dormitorul tânărului cuplu. Ca orice gospodar care iubește liniștea, Ezio iese în cerdac și încearcă să-și convingă vecinii scandalagii (care se dovedesc a fi o șleahță de hândrălai templieri în solda infa-



mului Cezar Borgia) să dea tunul mai încet. Urmează nițel parkour de calitate (o asigurare că producătorii n-au uitat cât de mult ne place - nu fac mișto - să țopăim din acoperiș în acoperiș), o foarte scurtă aventură equestă (calul va putea fi folosit și în oraș de acum, lupta călare a fost îmbunătățită, iar calul va fi instrumental în anumite tactici de evadare) și câteva lupte asupra cărora voi zăbovi puțin.

Am urmărit o luptă în care Ezio a reușit să răpună mai mult de zece inamici în mai puțin de un minut. Un spectacol pe cîste, extrem de plăcut privirii, jos pălăria, dar toată graba asta îmi șoptește că acei dintre voi care au fost nemulțumiți de sistemul de luptă (și de abuzurile permise de acesta) nu au prea multe motive să spere într-o îmbunătățire drastică. Totuși, cum nu sunt eu cel care mănua pad-ul, există posibilitatea (și sper să) să mă înșel. Ni se promite că AI-ul nu va mai fi atât de sperios ca până acum și, dacă e să ne luăm după spusele producătorilor, inamicii nu-și vor mai aștepta cuminență rîndul la tăiere așa cum ne-am obișnuit. Dacă stau să mă gândesc bine, sigur am văzut doi sau trei soldați atacând simultan. În plus, oamenii de la Ubi mai promit că vor încuraja comportamentul agresiv și, în acest scop, vor introduce câteva combo-uri ofensive spectaculoase care să mai elimine din tentația de a abuza crâncen de săracul counter. Mai știți, poate de data aceasta lupta va însemna ceva mai mult decât acționarea unui singur buton la momentul potrivit. Hmm...

În fine, toată tevatura se încheie tragic (nu înainte de a-l pune pe Ezio în spatele unui tun; oricine știe că, dacă ai tunuri în joc, e musai să-ți lași jucătorii să tragă cu ele) cu un unchi decedat, o căsuță cu flăcări la geam și un Cezar Borgia victorios. Câțiva ani mai târziu, ne întâmpină panorama Romei (cu o suprafață de joc cam de două ori mai mare decât Venetia Dolului, potrivit producătorilor) și promisiunea unui nou început. Adică cincisprezece ore de joc în single, cheile unei gilde a asasinilor și, nu în ultimul rând, sfântul multiplayer.

Assassin Tycoon

Destavarea sediului central și moartea uncheșului cel bun l-au propulsat pe Ezio la șefia hașișinilor italieni, un club exclusivist rămas fără membri în urma raidurilor puterilor lui Borgia. Următorul pas în cariera fostului Altair constă, desigur, în reîntregirea Frăției, fiindcă șeful fără subalterni urma să fie inventat în aproximativ 550 de ani, tot într-o țară latină. Frăția, ze Brotherhood, este cea mai importantă adăie din single player. În timpul campaniei single, Ezio va putea recruta tineri de ambele sexe în mica lui familie de asasin. Aceștia pot fi antrenați trimițându-i să îndeplinească diverse contracte prin Europa (șansa de succes variază în funcție de dificultatea misiunii), de unde se vor întoarce oameni de nădejde. Sau, dacă aveți ghinion, nu se vor întoarce deloc, lăsându-vă cu un om în minus. Discipolii se vor face





utili (individual sau în grup) în felurite moduri, de la distragerea gărziilor până la eliminarea indivizilor incozi care vă dau cu tifa (și cu durda) de pe acoperișuri. Îi vom putea chema în ajutor cu ușurință, folosind – încercați să nu râdeți – BAM, adică Brotherhood Assist Move, o mecanică ușor asemănătoare lui Mark and Execute din Splinter Cell. Când considerăm că discipolul și-a făcut datoria, îl trimitem în treaba lui și, după o scurtă perioadă de cooldown, vom putea conta din nou pe ajutorul Frăției. E bine să te ajute cineva din când în când...

Unde-s mulți, căpița-i plină

Când transpiri la un preview monstru bazat pe interviuri de marketing, trailer-e cinemate care arată bestial, dar nu-ți spun absolut nimic despre joc, și pe cele opt screenshot-uri trimise de Ubisoft prin uncheșul Jacint, este inevitabil să nu o dai în bară cu vreun amănunt sau două. Eu, aflat sub influența trailer-ului de multiplayer supersecret, superexclusiv, supercreativ și alte o sută de „super iv-uri” care n-au fost inventate încă, trailer în care o haită de asasini împoțonați în costume fisti-chii își dau în cap ca la balamuc (Ghinea chiar mi-a suge-

rat că o asemenea înfruntare ciobănească ar avea sens doar într-un ospiciu, unde pacienții, deghizați în diverse personaje de bandă desenată renescentistă, ar fi puși să se asasineze unii pe alții pentru plăcerea unui public select, am cedat tentației și, cu o îndăjire vecină cu demența, am făcut spume la tastatură criticând spectacolul ieftin și lipsa logicii din multiplayer. Fără să casc ochii foarte atent la screen-uri și să trag concluzii logice. Căldura e de vină. Spre binele carierei mele, rantul nu-l veți vedea niciodată pentru că, absolut din greșeală, am dat peste alte două filmulețe (ascunse printre trailer-ele de impresionat morunii și investitorii care nu se joacă) care, surprinzător, conțineau crâmpie de gameplay din multiplayer și chiar m-au dăruit în privința modului de desfășurare a unui meci în multi. Și, mai important, mi-au îmbălbănit pornirile revoluționare. Sunt om și eu, supus greșalei...

Vom începe cu decepția, ca să vedeți cât de bostan puteam fi dacă nu-mi dădea Google linkul cel bun. Am urmărit (în trailer-ul cu pricina) în acțiune cele șase personaje, opt dacă precomandați ediția de colecție, dar, absorbit de acțiune și orbit de prim planuri, n-am observat picior de trecător. Am presupus incorect că hărțile



de multi vor fi umplute cu NPC-urile din single player. Ca orice om care a încercat să se facă Sam Fisher boschetar când era mic, m-am întrebat cum voi reuși să fiu una cu mulțimea când costumația celor șase/opt personaje pentru multiplayer sare în ochi de la o poștă, iar singurul loc unde mă pot ascunde este o parădă a modei. Avem un doctor (despre care ni se spune că este costum diferit față de cel clasic din campania single), un bancher, o curtezană care aduce mai degrabă a Ecaterina Teodoroiu decât a doamnă de moravuri ușoare, parcă am văzut și un cirac de-al lui Ezio cu aceleași obiceiuri vestimentare și alte câteva personaje care mai de care mai personalizate. Crezându-mă mai dăștept decât prealuminății de la Ubi, m-am crăcănat de râs la gândul celor șase/opt modele săritoare în ochi, aruncate de-a valma într-un orașel populat cu NPC-urile cele modeste și banale din single și obligate să-și dea în cap până la loc comanda. Funny!

Și acum revelația. Well, se pare că Ubi și-a făcut temele și nu ne aruncă într-un mediu în care vom fi repetați de inamic mai rapid decât Mihai Godoroja la festivalul de blues din Memphis. Cum au procedat? Nu foarte elegant, dar mai pe filmul meu, ca să zic așa. Au făcut exact invers față de cum mă așteptam. Adică au umplut orașelul cu NPC-uri construite după chipul și asemăna-



rea celor șase/opt modele folosite de jucătorii umani. E oarecum ciudat să te învârti într-un oraș al clonelor, dar cum scopul este nobil și oricum n-am fost deranjat prea tare nici de invazia de gemeni din single, mă declar mulțumit de implementare. Pe scurt, în multi vei primi informații despre țintă (costum etc.) și va

trebui să porcezi în căutarea ei, ajutat fiind de un fel de radar rudimentar care, din câte am observat, îți indică doar distanța față de țintă. Tu va trebui s-o identifici, ceea ce s-ar putea să-ți dea ceva bătaie de cap dacă în apropiere există câteva NPC-uri costumate identic, iar mai apoi să o execuți sumar.

Desigur, în tot acest timp va trebui să fi cu ochii în patru după gealatul trimis după tine, iar în caz că ești în pericol de a fi reperat, să te îndepărtezi rapid și să-ți salvezi parkourul, profitând de abilitățile speciale ale personajului tău. Sau, bănuiesc, ai mai putea copia comportamentul Al-ului și să te rogi ca oponentul să nu-și dea seama că ești mai mult decât un NPC mânuit de calculator. Ca o paranteză, ce am văzut m-a dus puțin cu gândul la Spy Party (google it, conceptul e interesant, și, dacă tot sunteți acolo, căutați câte ceva și despre testul Turing), un joculeț nelansat încă, destinat exclusiv multiplayer-ului, în care scopul tău e să-ți identifici oponentul uman dintr-o mulțime de NPC-uri, iar mai apoi să-l elimini discret. Una peste alta, aștept cu nerăbdare să-l încerc și mă bucur că impresia mea inițială a fost departe de adevăr. Sistemul de multiplayer are potențial și îi prevăd un viitor strălucit dacă Ubisoft își va duce ideea până la capăt. Să vină! Cu tot cu Frăția!



XCOM

Rewind. Remake.
Reboot.



reștrii invadează și, în scopul călcării acestora pe capete, este formată o organizație semi-independentă numită X-COM. Denumirea venea de la Extraterrestrial Combat Ceva, care nu prea contează pentru că miezul e la Combat. X-COM primește fonduri de la diverse națiuni și organizații și are două directive. 1. Spart capete extraterestre și 2. Mestecat gumă. Primul joc începe în momentul în care rezervele de gumă sunt epuizate.

Primul joc introduce sistemul de gameplay, care e un amestec de tactică militară turn-based și macromanagement al resurselor. Misiunile se desfășoară ca lupte între soldații X-COM și forțele extraterestre în diverse locuri, cu salvat de civili, minimizarea pierderilor și așa mai departe. Între misiuni ni se oferă o viziune globală în care putem cerceta upgrade-uri și gestiona resursele monetare (care, în funcție de performanțe, pot crește sau scădea pe măsură ce investitorii își retrag sprijinul. Un fel de România-Simulator.). Aici aș putea menționa că jocul e făcut de MicroProse, părinții tuturor Tycoon-urilor care au contat vreodată. Partea aceasta de macromanagement nu e doar click-click-next mission, ci foarte aprofundată și poate ocupa destul de mult timp. Ca să dau un exemplu recent, aș compara jocul cu Jagged Alliance 2. Acțiunea culminează cu asaltul asupra bazei principale și victoria omenirii în stil Independence Day cu Will Smith.

Al doilea joc are la bază o premisă complet diferită, prin care vrem să înțelegem că e identică, dar de data



aceasta extraterestrii vin de sub ocean în stil specific Lovecraftian, acțiunea se petrece aproape exclusiv subacvatic și dificultatea crește substanțial. În afară de asta, e cam aceeași Mărie cu altă mască de scafandru. A urmat al treilea, care schimba locul cu un peisaj urban de megalopolis, motorul grafic cu unul mai performant și adăuga elemente noi de gameplay. Apoi, însă...

X-COM Interceptor e un fel de Voldemort al seriei. Nimeni nu vrea să îl menționeze sau să îi recunoască existența. Era un simulator spațial criticat pentru o căruță de defecte, dar mai ales pentru elementele de pop-culture introduse la fel de subtil ca o mașină de secerat într-o grădiniță. (Glumă furată. Primesc bani pe asta, Dragoș.). Pe urmă, X-COM Enforcer, care era un action game și, și, și... mă rog.

Ideea e că X-COM nu s-a descurcat foarte bine în pantofii altor genuri, iar acum franciza e pe cale de a fi reboot-ată cu...

Pauză pentru suspans...

"...un First Person Shooter", spuse el privind cu încredință către gloata adunată să audă veștile. Momentul ulterior de liniște deplină a fost în completă antiteză cu explozia de furie care i-a urmat. Nimeni nu auzea țipetele disperate ale oratorului în timp ce era linșat de o masă amorfă de gameri. Nimeni nu-i va ține minte numele.

Ahem. Deci da. X-COM FPS. Ca să-l citez pe Samuel Beckett înainte să se apuce de treabă: „Oh, boy...”

Sunt mai cinic ca Yahtzee și luna trecută nu am fost deloc blând cu Crysis 2. Hai să... hai să pornim la drum cu mintea deschisă și să ne uităm la trailer. Ok. Suburbie idilică. Gărdulețe albe. Efect de bloom. America anilor 50. Complet pustiu. Coboară dintr-o mașină doi domni în pantaloni de stofă, cămăși, bretele și pălării fedora. Imediat încep să împuște extraterestri. Sunt de tot felul și atacă civili și sunt vânați de agenți și le poți zbura capete și ganglioni și pseudopode cu pușca sau arma cu fulgere (că doar no... cum nu?).

Esența aici ar fi că da. E un First Person Shooter. Nu un joc cu elemente de. Nu un hibrid. Nu un First Person Strategy Game. Nu un First Person Tycoon (în care pri-

zezi cocalină și vezi stilul hedonist de viață pe care predecesorii Tycoon-urilor nu îl arătau). Ci chiar un FPS. Și cum va merge asta cu X-COM? Cum se va împacă acest mic detaliu cu spiritul seriei și cu standardul la care trebuie să se ridice?

... ok. Cu cinismul înainte.

Atmosferă (respirabilă)

Urmărind trailer-ul, mi-au sărit în ochi două chestii. Prima că stilul de colorit îmi amintea de Team Fortress (minus caricaturi). A doua că perioada istorică și atmosfera emanată, chiar dacă acțiunea avea loc în timpul unui apus leneș de soare, îmi trezeau un sentiment de Bioshock. Ei, ce să vezi? Jocul e produs de 2K, adică exact mami și tati lui Bioshock 1 și 2. Parcă-parcă se sădește un pic de speranță undeva în al treilea strat de vise (să mergeți la Inception dacă nu ați fost încă).

În X-COM vom intra în pielea (nu la propriu) lui William Carter. Billy a descoperit un artefact extraterestru care, din vorbă în vorbă, a dus la apariția organizației X-COM, care are ca scop... știți ce? Sunt un fel de Men in Black fără partea diplomatică. Să nu mai lungim atâtea

vorbă. Jos de tot, sub un hangar folosit ca acoperire, se află baza centrală a respectivului ONG. Dat fiind că acțiunea jocului se petrece în anii '50, baza respectivă e populată cu freze ciudate, mașini de scris și calculatoare mainframe de care vedeam prin cărțile de informatică din liceu.

De fapt chiar și grafica, după cum am menționat mai sus, e foarte colorată, chiar dacă nu caricaturizată, și aduce foarte mult a bandă desenată. Dacă ar fi să fac o paralelă mai îndepărtată, aș spune că seamănă un pic, din punct de vedere vizual și atmosferic, cu Freedom Force, deși tonul e unul mult mai serios și visceral.

Luptele pe care le-am văzut erau foarte grafice și nu rar vezi o masă gelatinoasă cum se forțează în jos pe tractul digestiv al unui agent, o dezmembrare pe ici, pe colo, o digerare forțată sau chiar o scenă foarte interesantă în care William ajunge la mașină la timp, dar partenerul său, urmărit fiind de monolitul din 2001: A Space Odyssey, este dezintegrat în momentul în care acesta se transformă într-un vortex care lansează o rază de energie către el. Dezintegrare care, de altfel, este foarte explicit expusă pe ecran.



GEN FPS PRODUCĂTOR 2K MARIN
DISTRIBUTOR 2K GAMES LANSARE 2011
ON-LINE XCOM.COM PLATFORME PC, X360, PS3

Am realizat recent că eu nu sunt gamer. Nu joc aproape nimic dacă nu are un storyline solid în spate și dacă aproximativ 60% din gameplay nu e dialog. Există, desigur, și excepții. Mai un Prince of Persia, mai un Painkiller, o Bayonetta și-un God of War etc. Cu toate astea, trăiesc în trecut, pe când „se făceau jocuri bune”. Cu adventure-urile Lucas Arts și Sierra, cu Fallout-uri și Baldur's Gate-uri, Torment-uri și Longest

Journey-uri. Și ca mine sunt mulți care se lamentează după vremurile de aur. Acești „old school gameri” (eu) vă vor spune că nu se mai fac jocuri ca pe vremuri. Acești snobi (Ciolan) s-ar înșela și împiedica în propria prejudecată. Dar să o luăm de la capăt.

Pe vremea mea...

În proporție de 95%, snobii (Ciolan) vor aminti de X-COM dacă îi pui să dea exemple de jocuri vechi, da' bune. La vremea lui, X-COM a fost un succes masiv de critică și un joc oarecum inovator. Premisa e că extrate-



Hai mai bine punem
masa de snooker aici



Tips and tricks: Țintește capul



Pe cale de a sparge mingea copiilor

Din când în când, monotonia (dacă trasul cu arma poate fi numit monoton) e ruptă de câte un obiectiv secundar, cum ar fi investigarea unui Țipăt de pe o alee lătură, descoperind mai apoi un civil care are nevoie de ajutor și producând un cadavru de extraterestru pe care-l putem ruga frumos să ne pozeze în vederea adunării de informații pentru cercetătorii de la birou.

În rest, chiar și engine-ul fizic arată câteva chestii frumoșele. Aruncări prin aer, obiecte care levitează, mini tornade, măști (plural inventat de la mazăgă). Dar să nu ni se pară că ar fi X-COM doar cu numele, așa că...

Crede, dar mai și cercetează

Deși reprezentată tot la persoana întâi, baza este de fapt doar o interfață uriașă care ține locul elementelor de strategie din primele jocuri. Vrei să pornești cercetări de tehnologie nouă? Mergi cu plicul cu bani la savanți (am zis io că e un simulator de România?). Vrei să vezi cum funcționează chestiile furate de la defuncții alieni? Dai o tură pe la tir. Misiunile le alegi de pe o hartă

uriasă, iar alegerea acestora și ordinea în care o faci sunt foarte importante. Misiunile pot fi de adunare de date, recoltare de fonduri sau salvarea civililor de un atac extraterestru. Odată aleasă misiunea, ni se întinde frumos un dosar, tot first person, în care avem detaliile misiunii et cetera. Ați prins ideea.

Toate astea sună frumos pe hârtie, dar vor reuși să reproducă aerul acela care provoca dependență și complexitatea decizională care l-a ținut pe Ciolan treaz atâtea nopți? Sau va fi încă un caz de simplificare exagerată care să dea doar iluzia de profunzime precum apa unui lac liniștit străpunsă de razele soarelui cu un unghi de incidență mai mare decât unghiul de refracție? Doar timpul poate spune. (Spoiler: Va fi varianta #2)

X-Concluzii

Era jocurilor complicate e de mult apusă, după părerea mea. „Pe vremea mea” aveam doar 3 vieți și trebuia să ne descurcăm cu ele! Dar asta era pe când gamerii erau un demographic restrâns și gaming-ul o activitate mai mult sau mai puțin obscură. Jocurile nu erau un hobby, erau o obsesie și doar adevărații maniaci îndrăzneau să se atingă de câte un X-COM (plus că nu se prea făcea testing ca lumea ca să se echilibreze dificultatea). Acum jocurile sunt făcute pentru publicul larg. Tot prostul (da, da, cu tine vorbesc!) se joacă și BLA BLA profit bla bla ce bine era pe vremea mea, bla bla grafică în loc de poveste, bla bla bla, ați mai auzit povestea de o mie de ori.

Părerea mea sinceră e că X-COM va fi un joc bun. Poate chiar bun (că doar e de la creatorii Bioshock. Le-am adorat pe ambele, în special pentru atmosferă), dar nu va fi un X-COM adevărat și asta îi va dauna la publicul care a jucat și adorat seria veche. E greu să judeci fără să prejudici, dar asta nu înseamnă că nu trebuie să încerci (Cioli.). Vom vedea. Până în 2011 mai e ceva timp. Dacă nu aveți un Xbox 360, numa' bine, îl jucați pe PC cum a lăsat bunul Dumnezeu.

■ Paul Policarp



Îmi place la lucru

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Ai un produs D-Link?

Înregistrează-l pe www.mydlink.ro și poți câștiga premiul lunar!

Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People

GEN MMORPG
 PRODUCĂTOR BLIZZARD
 DISTRIBUITOR ACTIVISION
 LANSARE N/A
 ON-LINE WWW.WORLDOF
 WARCRAFT.COM/CATAclysm
 PLATFORME PC

WORLD WARCRAFT CATAclysm

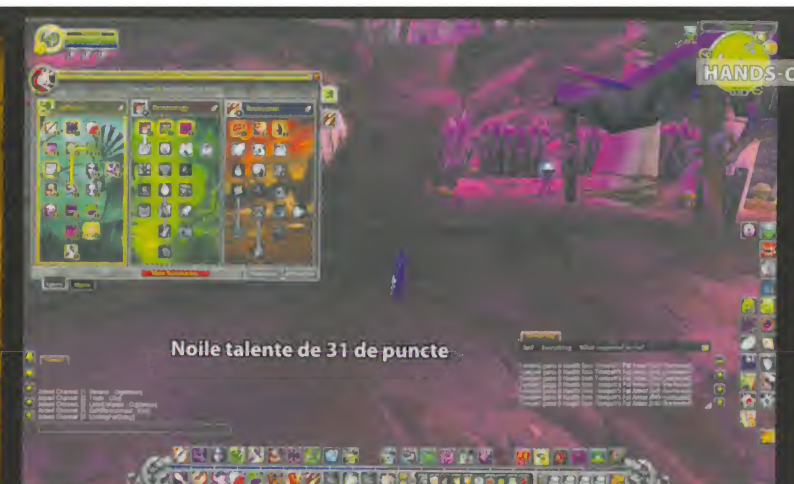
O privire spre viitorul foarte apropiat

Dacă citiți revista cât de cât regulat, poate știți că sunt un mare fan al lui World of Warcraft. Am încercat diferite metode de a mă lăsa de-a lungul anilor, dar până acum nu am reușit pentru mai mult de câteva luni. Și le-am încercat pe toate. Alte MMORPG-uri, carduri anulate pentru a nu a mai putea plăti, personajele șterse de pe cont, dar se pare că există soluții pentru orice. Când te prinde febra WoW-ului, vei găsi întotdeauna un prieten care are un card activat să

facă plăți pe internet sau un game-master cumsecade care să-ți returneze personajele șterse într-un moment de nebulie, odată cu tot echipamentul din dotare. Ba chiar mi s-a întâmplat să primesc și un cadou de câteva mii de goldeanu pentru curajul și determinarea mea de a mă



Așa arată scumpul tău Barrens



reapuca de acest joc diavolesc.

World of Warcraft este foarte asemănător cu un drog și am renunțat de multe ori la o bere cu prietenii în favoarea unui raid. Dacă nu mă credeți, puteți întreba pe oricine din jurul meu și vă poate confirma. My name is Koniec, and I'm an addict!

Așa că nu cred că vă va surprinde nerăbdarea cu care așteptam nu lansarea expansion-ului despre care vă vorbesc, ci beta-ul acestuia. Ca orice beta, se schimbă la două zile, 50% din funcționalități nu merg, lag-ul este infernal, iar toată lumea cu care te întâlnești pe SINGURUL server de beta pare a fi culeasă dintre jucătorii de Counter-Strike cu cel mai mic IQ posibil.

Odată cu apariția beta-ului, doar eu știu cum am stat două zile pentru ca neamțul cu nume de bere care se ocupă de invitațiile pentru Europa să-mi trimită și mie codul ce îmi permitea să intru în lumea mult schimbată de cataclysm. Pardon, Cataclysm, cu c mare.

Mai mult, mult mai mult

Nu o să vă vorbesc mult despre povestea din spațiile expansion-ului, deoarece am făcut acest lucru în luna februarie a anului curent, la nici o lună după apari-

ția detaliilor despre ceea ce urmează să fie

World of Warcraft: Cataclysm. Cu toate acestea, pentru cei care au ratat acel număr trebuie să spun câteva lucruri, pentru a înțelege de fapt ce este acest Cataclysm.

Blizzard a renunțat la serviciile lui Arthas, un Arthas ce a căzut în dizgrație după ce a fost doborât de pe tronul său din Icecrown Citadel de un număr imens de jucători în World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Poate sunteți un pic surprinși de expresia „un număr imens de jucători”. Nu e cazul. Blizzard a înțeles un lucru.

Și anume că end game content-ul acestui joc nu trebuie să fie destinat doar unor ghilde ce pot fi numărate pe degete, cum era cazul în jocul original, iar apoi în primul expansion, The Burning Crusade. Lumea plătește și cere să aibă posibilitatea de a vedea și a experimenta întregul conținut al unui joc pentru care plătește.

Doar pentru că nu are timp să joace 18 ore pe zi nu trebuie să fie limitată doar la o mică parte din el. Așa că Blizzard s-a pus pe treabă și a micșorat cerințele de skill și timp investit în joc, pentru ca fiecare dintre noi să poată ajunge să-l o dea la cap lui Arthas și minionilor săi, cu minim de efort. Dacă ai bafta să fii pe un server în care

nivelul de implicare al jucătorilor este mare, nici nu trebuie să faci parte dintr-o gildă ultra meseriașă pentru a ajunge să te așezi pe tronul lui Arthas. O poți face în fiecare săptămână cu ajutorul unui pick-up group, adică al unor jucători pe care îi alegi din marile orașe, organizând un raid ad-hoc. Spun asta din proprie experiență, fiind pe un server unde

sunt 90% suedezi, recunoștiți a fi pentru WoW ceea ce sunt coreenii pentru Starcraft.

Dar divaghez. Povestea expansion-ului se învârtă în jurul revenirii în plan principal a lui Deathwing, unul dintre cele cinci aspecte draconice lăsate de mult pe pământ de către titani pentru a conduce lumea și pe locuitorii acesteia. La un moment dat însă, Deathwing a luat-o razna și a încercat să distrugă ceea ce trebuia să protejeze. Celelalte aspecte s-au aliat împotriva sa și, după o serie de înfrângeri, s-a retras într-un plan inferior numit Deepholm, un fel de iad unde focul predomină peste celelalte elemente, unde a stat vreme de mulți ani pentru a-și recupera puterile. Astăzi este ziua în care el a ales să se reiasă la suprafață, distrugând în acest proces Grim Batol-ul în întregime, lăsând un crater în locul acela.

Deathwing are chiar și un aliat cu care va încerca să cucerească lumea. Pe Queen Azhara, o fostă regină a nightelf-ilor, care a fost coruptă de titanul Sargeras, stăpân peste Burning Legion. După ce Azhara a luat bătaie de la Malfurion Stormrage, ea s-a refugiat în adâncul





mărilor, unde s-a transformat în împărăteasa Nazjatarului, mămica rasei naga. După cum v-ați prins deja, elementul său favorit este apa.

Cei doi se pun pe treabă și vor schimba fața Azeroth-ului. Mai nimic din ceea ce știți nu mai este la fel. Nici măcar orașele. Cei care vor dori să se apuce să crească un nou personaj vor avea parte de o experiență de joc complet nouă, deoarece niciuna dintre zonele de 1-60 nu mai este cum o știu.

Cataclysm nu va schimba jocul doar din punct de vedere estetic. Ba chiar se poate spune că schimbarea la față a continentelor este unul dintre detaliile cele

mai insignifiante, deși cel care sare în ochi cel mai ușor.

Întregul sistem de joc este modificat aproape în întregime. Fiecare clasă va trebui să fie reinvățată, deoarece Cataclysm schimbă radical modul în care te arunci în luptă. Noi resurse sunt introduse în



Eye candy-urile noului engine

joc, și nu vorbesc despre schimbările de genul hunter-ii trec pe focus în loc de mana. Ci de noua resursă introdusă în joc pentru paladin, holy power, la fel cum Wrath of the Lich King a introdus runele ca sistem de resurse pentru noua clasă a jocului, Death Knight, pe lângă runic power-ul ce era echivalentul manei, energiei sau rage-ului.

Acum, la fel ca și dk-ul, paladinul va trebui să țină seama și de această resursă nouă pentru a-și atinge potențialul maxim. Fiecare dintre cele trei specializări pe care paladinul le poate alege (tank, healer sau dps) va avea o modalitate specifică de a genera și a cheltui această holy power, schimbând complet gameplay-ul cu care erai obișnuit până acum.

Și warlock-ul se va bucura de un revamp complet datorat modificării modului în care funcționează soulshard-urile. Până acum folosite doar ca un reagent, ca un material pentru a scoate un animal de companie din pălărie, acum soulshard-urile au fost la rândul lor transformate în resurse ce vor modifica substanțial modul în care spell-urile folosite se vor comporta.

Deși în preview-ul din februarie vă spuneam că talent tree-urile nu vor fi modificate, ci doar vom primi un număr de cinci puncte în plus, iar extra un sistem de masteries, iată că odată cu aceste modificări sălbătice în modul în care personajele se manifestă mai nou, sistemul vechi de talente s-a... învechit. Așa că Blizzard a hotărât să le schimbe complet. Ele s-au transformat dintr-un tree cu 51, respectiv 56 de puncte, într-unele cu doar 31 de puncte. Multe dintre cele cu care ne-am obișnuit până acum dispar cu desăvârșire, iar altele noi își fac apariția subit, schimbând ceea ce până acum era considerat scris în piatră. Această schimbare îi bucură pe unii, dar îi scârbește pe alții, pe mine inclusiv. De ce? Pentru



că jocul devine mult mai ușor, iar varietatea mult mai scăzută. Nu vor mai exista diferențe majore între specializările pentru pvp și pve, totul devenind o apă și-un pământ. Multe dintre clase își pierd utilitățile pe care le primeau prin numărul mare de talente și pierd teren în fața celor care până acum erau puternice prin pachetul de bază, ca să spun așa. Clasele care până acum erau inferioare prin abilitățile pe care le aveau la dispoziție, dar compensau printr-un sistem de talente bine pus la punct ce le oferea stabilitate și competitivitate, devin subclasate în favoarea celor care până acum se descurcau foarte bine doar cu abilitățile de bază, întărite doar prin sistemul de talente. Dar oricum, până la lansarea jocului în variantă finală mai este mult și sunt sigur că schimbările vor fi numeroase.

Ce va rămâne oricum bătut în cuie, legat de sistemul talentelor, este că, la nivelul 10, fiecare personaj va alege o cale de la care nu se va putea abate decât după ce va cheltui 31 de puncte. Astfel, nimeni nu va putea alege primele cinci talente din primul tree, iar apoi trei din cel de-al doilea, deoarece îi erau utile. Nu, va trebui

să te specializezi până la capăt, iar apoi vei putea alege unde și pe ce să cheltui punctele rămase. De asemenea, odată cu alegerea la nivelul 10 a căii pe care dorești să o apuci, vei primi implicit și abilitățile originale ale tree-ului respectiv. De exemplu, warlock-ul pe affliction primește abilitățile Unstable Affliction și Felhunter-ul, warrior-ul arms primește Mortal Strike și Two-Handed Weapon Specialisation și tot așa. Fiecare clasă va primi automat abilitatea semnătură pentru fiecare specializare odată cu trecerea pragului nivelului 10. Mai sunt și alte schimbări în gameplay la nivel mic, cum ar fi posibilitatea hunter-ului de a pleca cu un pet direct de la nivelul 1, dar sunt prea puțin importante în marea schemă a lucrurilor, deoarece jocul începe cu adevărat doar la nivel maxim.

O altă schimbare majoră adusă de World of Warcraft odată cu Cataclysm este noul engine grafic introdus de Blizzard. Nu este o minunăție, dar jocul capătă o nouă față, mai apropiată de timpurile noastre. Un engine vechi de cinci ani nu mai era deloc atractiv pentru noua generație de jucători, cu calculatoare ultra performante, dar care nu sunt puse la test de jocurile cu cerințe prea mici. Oricum, după cum ați băgat de seamă, am spus că noul engine grafic nu te dă pe spate. Și asta dintr-un considerent pur economic. Nu pentru a nu ne pune pe noi la cheltuială, ci pentru că Blizzard nu vrea să riște să piardă jucători pentru că nu au hardware-ul pe care să ruleze. Așa că au făcut un engi-

ne care, probabil, ar putea rula și pe un telefon mobil. La urma urmelor, sunt niște oameni de afaceri și nu niște oameni care fac artă per se. Într-un fel scârbos, Roger Ebert are dreptate când spune că jocurile nu pot fi niciodată artă. Spun într-un fel, căci acel niciodată nu își are locul acolo. Curând jocurile vor fi artă. Când nu se vor mai produce pentru a scoate profit, ci pentru a crea senzații sau măcar pentru a sătura nevoia unui producător de a realiza ceva frumos. Revenind la oile noastre, așadar engine-ul nu este o nebulie, dar este oricum o schimbare bine-venită pentru ochii noștri oboșiți de aceleași culori și efecte îmbătrânite.

În preview-ul din februarie vă vorbeam și despre introducerea unui sistem de creștere în nivel și ca gildă. Din nefericire, vremea pentru lupul singuratic s-a cam dus. Mai ales pentru cei care doresc o evoluție rapidă din prima clipă a lansării expansion-ului. De acum încolo, merită să fii într-o gildă chiar dacă nu ești tipul social, dar ești practic. De ce? Pentru că dacă o gildă este puternică și cu mulți membri activi, talentele oferite sunt extrem de practice. Astfel, vei căpăta mult mai multă experiență, șansa să primești un extra point de skill când crești o profesie, mai multă reputație, mai mulți bani și chiar mai multă onoare în battlegrounds sau puncte de eroism în arene. Nu ai cum să spui nu la așa ceva, mai ales când cele mai bune item-uri de pvp se vor obține pe onoare. Deci este musai să îți găsești o gildă activă până când Cataclysmul va veni peste noi.

Cam atât pentru moment. Ar mai fi multe de spus despre expansion, dar voi păstra câte ceva și pentru momentul în care review-ul ne va lua prin surprindere la o dată încă necunoscută nouă. Astfel vă voi vorbi poate despre cum Blizzard folosește spațiul la maximum, permițând deplasarea și lupta pe toate cele trei axe de data aceasta, deoarece ne vom lua la harță acum și pe verticală în noile zone subacvatice.

Koniec



STARCRRAFT®

Rushuiți, oștenii mei!

Din 1992, când odată cu Dune 2 a luat naștere genul care astăzi este cunoscut sub numele de Real Time Strategy (sau mult mai devreme, pentru cine a citit retro-ul numărului trecut), a trecut

multă vreme. Genul s-a schimbat mult, cel puțin la suprafață și ca detalii, iar dacă atunci i-ai fi spus lui Brett Sperry, vizionarul din spatele lui Dune 2, unde se va ajunge datorită lui, probabil ar fi zis că îl iei în târbacă. La puțină vreme după ce Sperry a oferit baza de plecare a RTS-urilor cum le știm noi astăzi, munca sa a fost adaptată și remodelată în jocuri ca Total Annihilation, Command and Conquer, Dark Reign, Z, Warcraft și Starcraft. Imaginați-vă că aceste titluri aparțin unor jocuri apărute înainte de anul 2000 și încă sunt recunoscute ca unele dintre cele mai bune. Chiar mai mult, Starcraft-ul inițial, un joc lansat în urmă cu doisprezece ani, a fost unul dintre cele mai jucate titluri de strategie. Până anul acesta, când a fost înlocuit de partea a doua. În unele țări este de-a dreptul un eveniment social și totodată sport național, cu posturi de televiziune ce difuzează 24 din 24 meciuri de Starcraft între cei mai buni dintre cei buni. Imaginați-vă posturi de genul Eurosport, care în Coreea de Sud se ocupă doar cu acoperirea scenelor de luptă dintre zergi, terrani și protoși.

Poate părea un pic extrem, dar asiaticii sunt foarte diferiți de noi. Acolo s-a născut o nouă carieră: cea de jucător profesionist de Starcraft.

Să nu uităm nici de Homeworld, un joc a cărui primă instalare am făcut-o în 1999 și care profita mai mult ca orice alt joc de dinaintea sa de spațialitate și tehnologia 3D. Un RTS ce avea ca spațiu de desfășurare... spațiul. Uită de izometria caracteristică jocurilor de până atunci, gândește la scară mare și controlează și a treia dimensiune: înălțimea. După ce startul a fost dat, iar bazele puse, nimic nu mai putea sta în calea producătorilor. Imaginație trebuia să ai. Ia ca exemplu Darwinia.

Oricum, majoritatea RTS-urilor apărute din '92 și până acum se bazează pe rețeta folosită de Dune 2, recunoscută ca fiind un succes și mult mai puțin se remarcă prin inovații și variațiuni majore. Se pare că această modalitate de a crea un RTS, deși nu oferă cea mai mare libertate de mișcare jucătorului, va rămâne pentru încă niște ani cea mai viabilă variantă de a ne oferi un gameplay de calitate, alături de formula de aur propusă mai recent de Relic prin Dawn of War și Company of Heroes.



Fenomenul Starcraft

Când a fost lansată prima iterație a acestui joc, în 1998, Starcraft a devenit cel mai bine vândut titlu al anului, cu peste un milion și jumătate de copii comercializate în întreaga lume. De-a lungul anilor, el a fost vândut în peste nouă milioane și jumătate de copii, dintre care patru milioane și jumătate doar în Coreea de Sud, unde a devenit sport național. După cum spun cei de la Blizzard, Starcraft a câștigat 38 de premii, inclusiv o stea pe podeaua Metreonului, un fel de echivalent al Walk of Fame, unde cele mai importante figuri ale cinematografiei au câte o stea pentru aportul avut la dezvoltarea cinematografiei. Oricum, nimic nu spune mai multe despre acest joc decât popularitatea de care se bucură, chiar și acum, la mai bine de doisprezece ani după lansare.

După cum îi știm pe cei de la Blizzard, o companie care a ajuns atât de mare și de bogată încât nu le mai

pasă de termene și nu se strofoacă să lanseze cât mai rapid jocurile produse de ei, au făcut tot ce le-a stat în puteri pentru a oferi cea mai bună formulă posibilă pentru cel de-al doilea joc al seriei. Era în producție deja de patru ani când Blizzard l-a anunțat în 2007 și a fost lansat abia acum, după șapte ani de muncă. Spre deosebire de Duke Nukem Forever, la SC2 chiar s-a lucrat, fără a duce cu zăhărelul masele de fani averse să afle mai multe.

La data lansării sale oficiale, jocul a vândut în doar două zile același număr de copii pe care jocul inițial l-a vândut într-un an de zile, făcându-l cel mai bine vândut joc al anului 2010. Imaginați-vă doar ce înseamnă să vinzi un milion și jumătate de copii în doar două zile, dintre care un milion în prima zi. O adevărată performanță. Cu toate acestea, nu mă pot abține să nu vă spun, din nou, că Blizzard primește „donatii” de la peste unsprezece milioane de jucători NUMAI din taxele lunare pentru World of Warcraft. Așadar, vânzările de

BATTLE.NET RELOADED

Nu, nu e vorba de o variantă crackuită a serviciului online. Am mai acoperit tema în preview, dar nu strică să reamintim: odată cu Starcraft 2, Battle.net a primit o nouă față, funcționalitate extinsă, revizuită și totodată se integrează perfect cu jocul, într-un mod nu foarte diferit de Steam, bașca un 2.0 în coadă. Accesul la joc, fie că vorbim de single sau multiplayer, se face musai prin autentificarea în contul Battle.net. Dar nu e vorba numai de combaterea pirateriei, precum în alte cazuri, ci de acces la o serie de facilități interesante și foarte importante pentru economia jocului. Să începem cu profilul personal, actualizat cu achievement-uri, care deblochează tot felul de extra-uri ca portrete nervoase, cool și marcate decorative pentru fiecare rasă în parte dar, cel mai important, menține un istoric al evoluției utilizatorului respectiv și-l plasează într-un anumit grup de performanță, în funcție de prestație. El este cumva oglinda activității în joc și totodată portalul de comunicare cu ceilalți utilizatori. Dar nu totul e roz odată cu varianta 2.0 a Battle.net. Deși există listă de prieteni și chiar Real ID Friends (cu ei poți interacționa în mai multe feluri), iar transmiterea de mesaje și invitații este perfect posibilă, au dispărut complet camerele de chat, ceea ce îngreunează peste măsură comunicarea cu jucătorii pe care nu-i ai în lista de prieteni. Ar fi fost bine să existe inclusiv un chat room separat, pentru fiecare ligă și grupă în parte și chiar un modul de creat și administrat clanuri, integrat în joc. Din păcate, momentan, singura soluție este să vă umpleți lista de prieteni, poate mai mult decât v-ați fi dorit. Cum însă nemulțumiturii i se ia darul, închei aici cu Battle.net 2.0, înainte să mă trezesc banat fiindcă aș avea gura prea mare. (Caleb)



până acum ale Starcraft-ului (încasări după care alții ar plânge ani de zile) le acoperă în două săptămâni inerta jucătorilor WoW, cărora li se pregătește încă o surpriză pentru viitor, sub forma unui expansion, care-i va ține în fața ecranelor pentru cel puțin încă un an.

Speis Guevara

Starcraft-ul original a primit multe laude în privința poveștii, care ținea toată acțiunea jocului în mișcare. Iar cei de la Blizzard sunt cunoscuți pentru calitatea excelentă a filmelor dintre misiuni, care te aruncă

MISSION ARCHIVES



în mijlocul acțiunii și te ții cu sufletul la gură pe tot parcursul narațiunii.

Nici de data aceasta nu puteau s-o dea cu băta-n baltă. Ba chiar au dus-o mai departe decât mă așteptam. Renunțând la stilul clasic de a desfășura firul epic, doar prin filmulețe (oricât de bine făcute ar fi) sau prin coloane de text înainte de fiecare misiune, Blizzard a adus în SC2 un mic element RPG, iar cei care au jucat Mass Effect vor recunoaște imediat stilul abordat. Între misiuni, vei avea ce face. Nu vei fi blocat în fața unui carnețel de notițe pe care vei așterne rândurile de jurnal insipid sau pe foile căruia vei da cu presupusul ce va urma să se întâmple. Nu. De data aceasta vei putea hălădui pe nava amiral a flotei și te vei putea opri în patru locuri importante ale acesteia. Astfel, vei ajunge la popotă, în laboratorul unde se vor cerceta mostrele de tehnologie extraterestră recoltate de-a lungul peripețiilor tale, în hala unde se vor aduce îmbunătățiri și reparații tuturor unităților pe care le vei culege în timp și, nu în ultimul rând, pe puntea de comandă, unde se vor lua deciziile cele mai importante.

Să vedem cine și mai ales de ce va lua deciziile ce vor schimba fața universului. Personajele principale ale povestirii nu sunt nimeni alții decât cei pe care îi cunoaștem din Starcraft și Starcraft: Brood War. Jim Raynor, Arcturus Mengsk, Zeratul și Sarah Kerrigan. Reprezentanții fiecărei rase prezente în joc se vor război între ei până la final. Unul la care nu ajungem, din nefericire, la capătul acestui articol. Ne vom dumiri abia peste câțiva ani, după ce vom pune mâna și pe următoarele două părți, care vor clarifica perspectiva zergilor și pe cea a protoșilor. Iar după cum îi știu pe cei de la Blizzard, nu se vor grăbi. Așadar, cu terranii înainte!

Wings of Liberty este prima parte a trilogiei ce se vrea a fi Starcraft 2 și se ocupă cu ceea ce au terranii de înghițit, la câțiva ani după ce Kerrigan și șleahța sa de zergi turbați au ucis și ultimul overmind din galaxie, lăsând-o

acum pe Sarah ca singur șef peste lighioane. Jim Raynor a ajuns să fie vânat ca ultimul mohican de către forțele lui Mengsk, împăratul noului Dominion uman.

Îl mai ții minte pe Raynor. Salvatorul protoșilor și iubitul lui Sarah Kerrigan, cel mai integru și mai capabil conducător de oști de la Mihai Viteazu încoace. Ei bine,

Groapa cu zergi



JURNAL DE BOR(E)D

Deși n-am frecat campania la fel de mult precum Koniec, mă trezesc și eu să-mi exprim gândurile despre ceea ce am văzut. Pe de o parte, mica furăciune din Mass Effect mi s-a părut grozavă. La fel și acapararea de puncte de upgrade și bani prin efectuarea de misiuni secundare și posibilitatea de a merge pe un tech tree sau altul. Alegerea liberă a misiunilor este încă un punct în plus și dă ocazia unor guri de aer bine-venite, cu toate că finalul nu are cum să fie modificat. Și mai dragă mi s-a părut minigame-ul Lost Viking, un arcade clasic și absolut delicios, realizat de producători demonstrativ cu editorul jocului. La fel, puzderia de trmiteri la filme, muzică și alte jocuri nu face decât să-i bine-dispună pe cei care le prind, însă remarcabil este că se integrează foarte bine în context și nu distrug coerența universului de joc. Povestea, în schimb, mi se pare mai mult decât de proastă inspirație, populată cu personaje ridicole, exagerate, într-o mare interminabilă de clișee monstruoase. Pe bune, trebuiau să-i angajeze pe cei de la Obsidian pentru partea asta. Mai ales că, dincolo de surprizele amuzan-



te, fondul e unul foarte grav, iar deciziile luate de Blizzard îl fac să devină adesea penibil. Genul de film la care nu m-aș uita nici tăiat, oricât de meserieș ar fi efectele speciale. Și ca să fie limpede că producătorul presupune că are de-a face cu retardați în cea mai mare parte, iar cei cu minte rămân o cantitate neglijabilă (și neglijată!), isprăvile din timpul campaniei sunt reamintite prin emisi TV. Oi fi eu amețit, dar chiar să uit ce-am făcut acum cinci minute încă n-am ajuns. Asta mi-a cam tăiat pofta de a mă avânta foarte adânc în single player, indiferent cât de diverse și bine amestecate ar fi misiunile în sine. Plus că după ce butonezi măcar puțintel o bucată de campanie Dawn of War 2, e greu să te mai satisfacă vreun alt RTS sub aspectul ăsta. (Caleb)



Jimmie nu este nimic altceva decât un proscris ce aleargă de la o planetă la alta pentru a scăpa de vergile biciului purificator mânuit de Mengsk. Cu toate acestea, nu este singur, el fiind urmat de ce a mai rămas din trupele confederației, o mână de conspiratori ce încearcă să îl dea jos pe Mengsk de pe tronul Dominionului.

Odată cu Wings of Liberty, pe planul principal intră și un personaj ce rămâne controversat până la sfârșitul jocului. Primul trailer apărut din SC2 ne prezintă un marine anonim, care până la lansarea jocului a căpătat o identitate și a devenit personaj principal al intrigii. Tychus Findlay, un fost soldat al Confederației, bun prieten și camarad de arme cu Raynor, este cel care îl atrage pe Jimmie în ceea ce se dovedește cea de-a doua mare aventură a vieții sale. Apărut brusc pe nava lui Raynor, Tychus, proaspăt evadat din închisoare, în circumstanțe dubioase, își recrutează fostul amic într-o afacere ce implică recuperarea unor artefacte dubioase de pe o grămadă de lumi, pentru o misterioasă fundație numită Moebius Foundation.

Raynor acceptă doar pentru că banii ce ieșeau din

afacere îl ajutau să strângă o nouă armată ce urma să îl doboare pe Mengsk de pe tron. Nu mică i-a fost mirarea când a descoperit că artefactele respective erau căutate și de Kerrigan, deoarece făceau parte dintr-o armă făcută cu eoni în urmă de către Xel Naga, creatorii al zergilor și ai protoșilor. Arma respectivă putea distruge lumi și rase întregi, așa că, brusc, vânătoarea de artefacte se transformă într-o luptă pe viață și pe moarte pentru supraviețuire.

La început, când Blizzard încă vorbea despre SC2, ne spunea că în joc vor rămâne aceleași trei rase cu care ne-am obișnuit, dar la un moment dat va apărea și o a patra rasă, alături de care nu vom putea intra în arenă, ci se va dovedi a fi dușmanul tuturor. Deși nu apar decât cu numele în această primă parte a trilogiei, nu pot să nu

Inspecție



Pe șantier...

sper ca Blizz să se țină de cuvânt și să facă în așa fel încât să ne întâlnim cu ea în celelalte două părți.

Revenind la oile noastre și atingând punctele esențiale ale poveștii, mă voi opri aici, încercând să nu stric mai multe pentru cei care încă nu au jucat sau măcar citit cum și ce se întâmplă mai departe. Din nefericire, pentru mine, modul în care a fost spusă povestea și felul în care sunt create personajele nu m-au dat pe spate. S-a

revenit de la stereotipul sudistului cu vorba domoală și cu înalte percepte sociale, la sudistul care trage moonshine la măsă cu dezinvoltură în timp ce discută soarta a miliarde de oameni. Totul este foarte cheesy și cred că întreaga atmosferă belicoasă se vrea a fi un fel de umor spațial retro, dar care la mine nu a prins deloc. Înțeleg problemele lui Raynor cu băutura, înțeleg atitudinea sa dezamăgită de lume, dar transformarea sa și a apropiaților săi în niște țărănoi greoi nu este deloc amuzantă, ci, mai degrabă, tristă.

Sunt sigur că unii dintre voi se așteaptă la o explicație legată de subtitlul acestei porțiuni a articolului. Ce are de-a face Che Guevara cu Starcraft 2? Ei bine, întreaga atmosferă creată de Blizzard în jurul lui Raynor este aceeași cu cea care plutea în jurul lui Che. Ba te aștepti la un moment dat ca Matt Horner, secundul lui Raynor, să apară în imagine cu un tricou roșu pe care să troneze mutra lui Raynor, cu o bască trasă ștângărește pe o ureche, cu o stea în frunte și să îl abordeze nonșalant cu titlul de Comandante. Revoluția populară pe care cei de la bordul lui Hyperion se pregătesc să o dezlănțuie asupra Dominionului are asemenea conotații comuniste încât te sperie, iar Raynor nu este nimeni altul decât eroul proletarietului intergalactic. Un pic înfricoșător, mai ales dacă nu ai fost niciodată fanul asasinului de Che și îi priveai cu neîncredere și stupefacție pe cei care abordau tricourile acelea comuniste.

Să ne jucăm de-a omul

Trecem și peste Comandante, privim jocul acum din punct de vedere strict gameristic și ne legăm de campania cu oamenii. După cum spuneam, totul începe cu o vânătoare de artefacte Xel Naga, artefacte ce se dovedesc a fi de fapt părți ale unui singur aparat, arma cea mai devastatoare din galaxie. Dar Raynor este un om sărac, el nu poate sări direct de la o planetă importantă la alta, așa că trebuie să facă și misiuni adiționale, pentru un gologan-doi. Iată cum intră alte personaje în prim plan, tot felul de refugiați și de dubioși ce îi propun sau îl roagă să îi ajute cu una sau alta.

Aici dăm din nou de geniul Blizzard, căci niciuna

DE LA FIECARE DUPĂ CAPACITĂȚI, FIECĂRUIA DUPĂ NEVOI



Am întâlnit-o și pe asta: multiplayer marxist. Evident, n-o să găsiți citatul de mai sus nici căieri prin joc și probabil aveți deja impresia c-am luat-o definitiv pe ulei, însă după ceva experiență cu modelul de gameplay și sistemul de match-making, îmi veți da dreptate. Trecând peste asta, vă mărturisesc că Blizzard a reușit să n-o dea în bară. Deși cele scrise în preview-ul multiplayer din Level aprilie 2010 sunt lămuritoare și rămân valabile – vă sfătuiesc să-l recitiți – voi dezvolta unele idei prezente acolo și le voi orna cu unele noi. Cu o mină de bani ce s-a dovedit un joc precum Starcraft, e foarte greu să capeți un avânt pionieresc și să dai un tun fanilor trântind pe piață ceva radical diferit și inovator. La o adică, au de mulțumit celor care le-au cumpărat jocul ce le-a umplut buzunarele suficient cât să toarne următorul aspirator de fonduri, mult mai eficient, WoW. Bunăoară, tot ce ați găsit frumos la prima parte se revedește a fi de fapt părți ale unui singur aparat, arma cea mai devastatoare din galaxie. Dar Raynor este un om sărac, el nu poate sări direct de la o planetă importantă la alta, așa că trebuie să facă și misiuni adiționale, pentru un gologan-doi. Iată cum intră alte personaje în prim plan, tot felul de refugiați și de dubioși ce îi propun sau îl roagă să îi ajute cu una sau alta.



nu cinci, dând un avantaj economic uriaș într-un timp relativ scurt de exploatare. Baiul e că, pe orice hartă respectabilă, apar în cel mai dificil de apărat locuri, așa că trebuie să și muncești pentru a le păstra. Un alt șut în fund pe care-l primești se traduce prin cantitatea limitată de vespene prezentă în zăcămintele (ce-i drept, acum vin câte două), care te forțează să te gândești la o extindere timpurie dacă nu vrei să rămâi retardat tehnologic. În



jocul timpuriu, e chiar amuzant să-ți descoperi repede adversarul și să construiești pe soclurile lui de vespene rafinării proprii. Ca strategie, nu prea avantajează în fața unui cunoscător, cu notabila și frecventa excepție în care faci și un micro bun prin baza adversă cu muncitorul și reușești să-ți nervezi dușmanul suficient de tare cât să comită niște greșeli capitale, rămânând într-un impas economic timpuriu. Fie că îți distruge clădirile folosind proprii muncitori, fie că alege să construiască prima unitate militară, hărțuibilă, în acest scop, ai șanse bune să-i dai startul peste cap. Dar destul cu asta.

Ce m-a enervat la început a fost totalul dezinteres Blizz de a face viața jucătorului puțintel mai ușoară, scutindu-l de anumite tipuri de micro. Nem formații, care ar fi fost foarte utile în multe cazuri, nem atitudini persistente (să zicem că ai un ghost invizibil căruia îi comanzi Hold Fire; dacă îl muți fără a reconfirma Hold Fire când ajunge la destinație, prostălaul începe să-l imite pe Rambo, stricând bunătațe de ambuscadă), ca să nu mai

vorbesc de comportamente avansate AI sau posibilitatea de a da vreunei unități ținte prioritare. Nu tată, orice vrei să faci, faci prin micro, exact unde și când este nevoie. Dacă pierzi trenul sau nu ești destul de rapid... ghinion! Dându-mi seama însă că nu joc Total War și nici Age of Empires 2, am trecut peste asta, acceptând convenția și asumându-mi faptul că nu ajunge să gândească bine, ci trebuie de asemenea să fiu





rapid și precis pentru a triumfa în luptă. Adevărul este că Starcraft a fost RTS-ul cel mai apropiat de un shooter, ca viteză de joc și nivel de adrenalină în timpul unei confruntări, iar SC2 nu putea distruge un asemenea punct major de atracție și diferențiere față de alte strategii în timp real. Cerințele sunt deci: be quick or be dead; be smart or be dead; be quick and smart or be double-dead. Un alt lucru interesant este că, pe durata multiplelor iterații closed beta și apoi până la Gold, modificările suferite de atributele unităților au dus jocul de la o experiență oarecum mai proaspătă și diferită, care permitea anumite abordări surprinzătoare, către ceva mult mai apropiat de primul Starcraft. Asta nu înseamnă că nu există totuși schimbări în regimul de joc. Zergilor și protoșilor le-a crescut semnificativ mobilitatea și implicit agresivitatea, alături de capacitatea de a lansa atacuri surpriză, în timp ce terranii, oricum versați în tactici hit&run, vor fi văzuți foarte des jucând defensiv-activ, un soi de fotbal american și mutându-și treptat liniile defensive către dușman sau obiectivele de interes. Iar mobilitatea generală mai ridicată conduce automat la creșterea importanței cercetării permanente a terenului, asta dacă nu vrei să te trezești cu un atac devastator din pricină că nu l-ai putut anticipa din vreme. Controlarea turnurilor Xel Naga, care-ți oferă, atâta timp cât ai unități lângă ele, descoperirea unei porțiuni vaste în jurul lor, devine esențială. Totodată, adversarul vede când folosești turnul, așa că se va întâmpla adesea ca jucătorii să le consulte numai din când în când, pentru „a ști că dușmanul nu știe că ei știu”.

Deși saltul de la single la măcelurile în mai mulți poate fi unul abrupt, e admirabil că viscolienii s-au mobilizat să ofere un antrenament valoros prin Challenges și că apoi poți juca un număr mare, dar finit, de meciuri de antrenament (50 parcă). Acestea se desfășoară cu o viteză redusă și au loc pe hărți ușor modificate, cu poziții baricate, care previn rush-urile timpurii. Ai timp să vezi ce face fiecare unitate, ce tactici funcționează, ce build order e mai bun pentru tine și multe altele. Asta înainte de a-ți fi testate abilitățile prin meciuri de plasare, cinci la număr (unde e posibil să simți pe pielea ta ce-i ăla rush adevărat) și a te trezi într-una dintre divizi-

le unei ligi. Ligile sunt Pro, Diamond, Platinum, Gold, Silver, Bronze și Practice, cea în care începi. Fiecare divizie are cam 100 de jucători care se vor cafti în mod regulat cu adversari de nivel similar. Ocazional însă, sistemul pune față în față competitori cu abilități nominale diferite, astfel că cel cotelat mai slab are ocazia să treacă într-o divizie sau ligă superioară, pe când cel puternic va risca să fie retrogradat dacă nu prestează bine. Divizarea aceasta excesivă a jucătorilor e un bun șiretlic pentru a-i încuraja să se antreneze, să joace și să fie buni, conferind un sentiment de progres real. Una e să fii pe locul 40 în divizia ta și să speri mereu să ajungi în cea superioară sau altă ligă și alta e să constăți că ești pe locul 2.345.687 într-un clasament general. Deși în general excelent, sistemul de matchmaking nu este fără bube, fiindcă un noroc chior în meciurile de plasare (un adversar iese din joc și câștigă implicit, e mult mai slab, greșește capital etc.) te poate aduce într-o ligă mult prea nemiloasă pentru abilitățile tale, caz în care, după mulți pumni în bot, te vei trezi în cele din urmă în locul care ți s-ar fi potrivit de la bun început (dar vei fi simțit pe pielea ta tactici șmechere de joc aplicate de competitori avansați și vei avea astfel multe de învățat și acces la informații după care în mod normal trebuia să scotești prin replay-uri). Fiindcă, odată ajuns în toilul competiției, singurii profesori vor fi cei avansați, fie că ți-o dau la ficit sau îi urmărești în prețioasa arhivă de replay-uri, care probabil că a depășit deja ca număr de partide toate compendiiile de șah din lume. Există desigur și posibilitatea antrenamentului în compania AI-ului, dar vă spun încă de pe acum că cel standard, oferit de producători, este extrem de slab față de cel creat separat, de fani, în lucru încă de pe vremea beta-ului, care se adaptează în timp real la tacticile tale de joc și exploatează foarte multe tipuri de breșe, în timp ce AI-ul viscolian pare mai degrabă de nivelul intelectual al unui orc: forță brută, nene, nimic mai mult. Așadar, pentru un antrenament mai sănătos versus calculator, descărcați Green Tea AI de la adresa sc2.nibbits.com/assets/green-tea-ai, unde găsiți și instrucțiuni de instalare. (Caleb)



dintre misiuni nu seamănă cu cealaltă sau măcar cu ceva din alt joc. RTS-ul se transformă în adventure, stealth game sau RTT, surprinzându-te de fiecare dată când pleci într-o misiune, cât de diferită poate fi față de cea de dinainte. Cei care se așteaptă de la campania single player a lui SC2 să fie una clasică, în care fiecare misiune să fie de dezvoltare, turtling sau rushing spre baza adversarului, vor fi profund dezamăgiți (sau încântați). Nici vorbă de așa ceva. Dacă vrei să ataci trenurile ca în Vestul Sălbatic pentru a fura comori sau să te fofilezi cu un ghost în baza adversarului, într-o misiune demnă de ce ar fi putut fi Starcraft: Ghost, ori să te baricadezi noaptea în bază, căci ești atacat de o mulțime de infested humans (a se citi zombie în varianta Starcraft), iar ziua să te duci cu pironul de lemn în mână și să le bați la ușă, atunci să știi că ai nimerit unde trebuie. După cum spuneam mai devreme, povestea este un pic cheesy, lucru care se reflectă și în unele misiuni, de exemplu spoof-ul evident din misiunea cu zergii sensibili la lumina soarelui. Dar asta a fost chiar distractivă, spre deosebire de atmosfera revoluționară de pe Hyperion.

Asta nu este tot. Misiunile au obiective principale, dar și obiective secundare. Astfel, deși scopul principal poate fi să rezisti câteva minute în fața atacurilor



dezlănțuite ale zergilor, un obiectiv secundar a fi să distrugi șase nydus worm ce îți vomită unități încontinuu peste bază. Sau poate să culegi de pe hartă scheletele a trei unități zerg speciale ori să omori o unitate erou în timp ce aceasta zace cuminte într-un colț uitat al hărții. Toate aceste obiective secundare pe care le vei atinge îți vor oferi puncte de plecare pentru dezvoltarea și adaptarea tehnologiilor protos sau zerg în beneficiul oamenilor. Astfel, ca într-un RPG ce se respectă, există și o creștere în nivel a personajului principal, care în acest

caz nu este nimeni altul decât întreaga forță a Confederației. În panoul de Research al jocului, vei descoperi de la început două tipuri de talente pe care le poți dezvolta în paralel. Unul se bazează pe tehnologie protos, altul pe tehnologie zerg. La fiecare cinci puncte obținute, vei putea alege unul din două upgrade-uri posibile pentru unități sau clădiri. Astfel, cu ajutorul protoșilor vei beneficia de rafinării automatizate ce nu au nevoie de SCV-uri pentru a extrage vespene gas, un tech reactor ce îți permite să construiești atât două unități deodată via reactor, cât și toate tipurile de unități datorită tech lab-ului, și multe alte asemenea minunății, după care plângi cu lacrimi de crocodil în multiplayer. Marea șmechereală este că nu poți reveni asupra alegerilor făcute, așa că odată aleasă o opțiune, mergi cu ea până la capăt. Este foarte posibil să îți dai seama că ai făcut-o de oiaie la un moment dat cu alegerea ta.





UNITATEA DE MĂSURĂ A STRATEGIEI

Cu toate că, la prima vedere, SC2 va fi un peisaj foarte familiar pentru oricine a avut tangență cu predecesorul, au avut loc numeroase modificări, includeri și excluderi, în privința clădirilor și a unităților. Bunăoară, în timp ce unii vor plânge după vechile tălpi ale iadului, alții se vor bucura de noile găsene și funcționalități. Cel mai elocvent exemplu sunt transportoarele aeriene ale terranilor, care îndeplinesc acum și rol de medici. Cu alte cuvinte, poți înjunghia pe la spate cu un mix de marines (soldații cei de zi cu zi) și marauders (tăcutii de categorie grea, buni împotriva chestiilor cu armură), adică tactica M&M, susținută de vindecătoarele transportoare. Arahnoșii stalker protoss au acum o abilitate de o putere imensă, Blink, care le permite teleportarea instantanee în orice locație vizibilă din apropiere. Am văzut micro-uri fenomenale doar cu ei (mutați pe rând în spatele grupului pentru regenerarea scutului), iar combinația cu scutul sentry-ului și cu furtunile declanșate de high templars poate fi devastatoare – iar asta e doar vârful aisbergului. Nici cu zergii nu

mi-e rușine, fiindcă poleirea



hărții cu scârboșul creep și combinarea speedlingilor (zerglingi cu bonus de viteză) cu roaches (puternice unități cu armură) și hydraliks (haioșii scuiători de acid de zi cu zi) poate da bătăi mari de cap în orice luptă. În plus, zergăliai au primit și o defensivă mobilă deloc de neglijat, sub forma crawler-elor (spore antiaerian și spine, restru), ca să nu mai discutăm de nydus worm, elementul ce asigură o mobilitate incredibilă chiar și pentru armate lente. Cu toate upgrade-urile, build order-ele și tacticile posibile, este nevoie de luni de zile pentru a descoperi potențialul adevărat al tuturor raselor și probabil de ani pentru a le stăpâni cum se cuvine. Despre echilibrare, nu comentez decât din perspectiva unui semi-n00b. Am constatat că indiferent ce rasă alegi și împotriva cui joci, ai toate șansele să câștigi, iar dacă pierzi, asta nu se datorează potențialului mai slab al rasei, ci propriei nepriceperi și lăntor. Previziunea mea este că nu va veți plictisi deloc până la apariția părții a doua din trilogie. (Caleb)



QUO VADIS, STARCRAFT 2?

Nu trebuie să neglijăm puternicul editor care vine la pachet cu jocul. Au demonstrat-o și producătorii, în joacă, prin The Lost Viking, dar există deja și tot felul de alte moduri. Acesta oferă posibilitatea de a crea conversii totale și n-aș fi deloc surprins să vedem vreun Starcraft: Ghost, un joc de curse, șah sau orice altceva ar putea trece prin mințile modderilor pricepuți. Chestii ca Tetris, Mario Kart, o interfață de Diablo sau un shooter de zombie sunt deja pe rol. N-aș fi surprins deloc să vedem și un DOTA perfect jucabil în următoarele luni. Așadar, Blizz a înțeles perfect puterea fenomenului 2.0, a conținutului creat de utilizatori și face tot posibilul pentru a încuraja dezvoltarea de hărți și modificări sau a campaniilor alternative. Prin urmare, SC2 devine o investiție foarte bună și pe termen lung, care oferă cumpărătorului cu mult mai mult decât ar fi de așteptat pentru prețul său de achiziție și, cel mai important, dă garanția suportului din partea producătorilor pe termen îndelungat, dar și al unei comunități active și viemuitoare, mai ceva ca o armată de zergi. (Caleb)

Pe lângă aceste upgrade-uri, banii îi mai poți investi și în trupe de elită, ce vor putea fi recrutate la o clădire specială, disponibilă doar în single player. Astfel, în cantina/bar, este rezident permanent un individ dubios care te poate pune în contact cu alți indivizi dubioși, care ar face orice pentru bani. Spre sfârșitul campaniei vei avea la dispoziție câte o trupă formată din fiecare dintre unitățile din joc, cu mai multă viață și putere de foc decât cele obișnuite. Ele te vor scoate de multe ori din impas, mai ales când ai nevoie rapid de trupe puternice. În funcție de tipul acestora, le vei putea chema de mai multe ori pe meci, după un anumit timp de la apelul anterior. Sunt trupe cu care va trebui să te obișnuiești și pe care să te bazezi chiar mai mult decât pe trupele regulate. Or fi ei niște rebeli, dar până la urmă tot tu îi controlezi.



Da' fața-l ajută?

Aș vrea să mai fie necesar în zilele noastre să vorbești despre cum arată un joc. Mai ales un joc de anvergura lui Starcraft 2. Să spui că arată bine, ca și cum așa ceva nu ar fi implicit. Aș vrea să pot lăuda jocul că arată bine și de la depărtare și de la apropiere, că engine-ul grafic folosit funcționează minunat, mai ales dacă ai un calculator bun. Dar nu mai este nevoie. Arată bine, se comportă bine și sună bine. Se simt cei șapte ani de muncă din spatele lui. Cu toate astea, nu este ceva aparte. Nimic revoluționar, nimic care să te impresioneze. Este doar frumos, nu spectaculos.

(Koniec)

Sperăm că rândurile așternute aici v-au fost pe plac și de folos. Acestea fiind spuse, încheiem osteniți de atâtea scris și jucat, cu o recomandare clară: nu cumva să ratați acest joc! Ne vedem pe câmpiile Battle.net-ului cel DoiPunctZero.

cioLAN, Koniec, Caleb



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

„E mai tare decât Starcraft, frate?”. Nu vă pot spune decât că e o alternativă la Starcraft. Cei de la Relic sunt oameni inteligenți și au înțeles că părintele adoptiv (cel biologic s-a pierdut în negura timpului, ultima dată a fost zărit în compania lui Nether Earth) al RTS-ului clasic nu poate fi învins cu propriile arme și, după un titlu (yup, primul DoW) care n-a reușit să înlocuiască Starcraft-ul în sufletele coreenilor, și-au concentrat atenția în altă parte. Și, zic eu, au reușit. (cioLAN)

LEVEL APRILIE 2009

BUNE:

- ▶ imaginea impresionantă: ca anvergura și de loc repetitiv
- ▶ filme care te lasă cu gura căscată
- ▶ un multiplayer care face o linie în lista creșterii popularității alt 12 ani
- ▶ conservă formidabil de stăpânire consacrată (unii vor fi încântați)

RELE:

- ▶ poveste cam brânzoasă și plină de stereotipuri
- ▶ în multiplayer, mulți adversari îți vor ingenușca sistemul, dacă nu este unul de ultimă oră
- ▶ ne prezintă doar o treime din ce ar fi putut prezenta

CONCLUZIE:

Mai mult decât speram, deși așteptările nu erau deloc mici. Starcraft 2 este un joc care a meritat timpul îndelungat de producție, deși putea fi lansat cu toate trei campaniile deodată. Sunt puțin dezamăgit de povestea mai mult decât siropoasă și comună, dar dacă alegi să o privești ca pe o ironie, îți poate transmite altceva. În rest, Login & Godspeed!

GRAFICĂ

09

SUNET

09

GAMEPLAY

09

MULTIPLAYER

09

STORYLINE

08

IMPRESIE

09

Gen Real Time Strategy Producător Blizzard Entertainment Distribuitor Buget 500k

Ofertant GameShop ON-LINE www.starcraft2.ro

CERINTE MINIME: Procesor Core 2 Duo / Xeon Memorie 1GB

Accelerare 3D suport Pixel Shader 2.0, 3.1, 3.2

8,8

SPOVEDANIA UNUI NOOB. EPISODUL II. STARCRAFT II.

Am să mă'ntorc zelot

Ititorilor, iertați-mă, căci am păcătuit. Au trecut ani buni de la ultimul meu meci mai serios de multiplayer într-un sfânt RTS lăsat de Domnul Blizzard pe acest pământ. Se întâmpla în vremuri de legendă, pre când plopu făcea mere și răchita micșunele, Kali pășea pe pământ printre noi, muritorii cu modemuri, trollul se regenera încetșor, producția sporea când puneai țărani să repare clădiri în construcție, iar selecția se încălța cu nouă unități, se năpustea asupra vrăjmașului și striga că-i ușor. Am cochetat puțin cu multiplayer-ul lui StarCraft, devenit între timp sport național, dar am renunțat relativ rapid atunci când m-am împăcat cu umila-mi condiție de n00b într-ale RTS-ului și cu gândul că, orice-aș face, există un coreean care o face perfect (discutam aici despre RTS-ul clasic, marca Blizz și/sau Westwood, altfel am încins câteva meciuri memorabile în multi cu amicii în Z și am făcut armata în batalionul Close Combat). N-am urât jocul pentru asta, nu mi-am dorit nicio dată o variantă mai light, mai lentă, care să-mi preamărească mediocritatea și să-mi ofere un fals sentiment de împlinire. Cu alte cuvinte, sunt un n00b al multiplayer-ului competitiv, m-am obișnuit cu această boală rușinoasă, nu mă mândresc cu ea, dar nu mă aștept ca industria să

se schimbe pentru mine. Aș prefera să mă schimbe ea pe mine. Din nefericire, și aici risc să dau într-o nostalgie păguboasă, lucrurile se întâmplă totmai invers cu jocurile AAA. În loc să încerci subtil să adaptezi jucătorul la cerințele și regulile jocului, procedezi totmai pe dos. Există o logică foarte solidă în tot acest proces, logica sănătoasă și fără de cusur a afaceristului, dar asta nu mă împiedică să-mi ies din țâțâni când, după o mizerie de tutorial de cinci minute, care îmi insultă puțină inteligență care mi-a mai rămas, am învățat toate chichițele jocului și tot ce-mi rămâne de descoperit e o poveste înșăilată pe genunchi. Ca să nu mai vorbim de retina arsă de bloom și tremurul dubios al arătătorului.

Să revenim, totuși, la subiectul articolului de față. Tu, n00b-ul în care mă regăsesc și eu, ești catastrofal la StarCraft. Ai vrea să-l joci, dar te snopesc coreenii de-ți sună apa în cap. În plus, ești brânză bună în burduf de zergling, ești o putoare dezorganizată, dar cu potențial. La facultate, gimnaziu sau orice formă de învățământ urmez, ai probleme cu dascălii care dictează ca roboții și

te trimit la bibliotecă sau pe internet dacă ai vreo nelămurire în loc să te ia cu încetșorul. În StarCraft, ești trimis fără milă la miile de ghiduri de strategie și reluări de pe net. Citește și învață singur. E puțin probabil să dai de cineva dispus să te școalească, pas cu pas (și să exersezi alături de el) în străvechia artă a micro și macro management-ului. O fi existând vreo facultate de StarCraft, dar nu cred că ai ajuns în stadiul în care să-ți dorești să înveți un joc într-un cadru organizat. E entertainment, nu rocket science. Revenim. Să zicem că îți faci temele cât de cât, înveți un build order, ceva countere, îți notezi pe o hârtiuță scurtături, poate și câștigi câteva skirmish-uri cu AI-ul. Testul suprem întotdeauna e un meci în multi. Cu un oponent uman. Oamenii sunt răi, deci vei lua bătaie în mod sigur. Mai ales dacă se prind că nu ești decât un afurisit de n00b. Reamintesc că ești (adică sunt, că e spovedania mea) un leneș cu exact atâta ambiție cât ai nevoie pentru o pensioară modestă tocăță încetșor pe medicamente într-un apartament micuț, deci un eșec te va descuraja și vei lăsa multiplayer-ul în plata

Domnului. Data viitoare vei ști mai bine, și-ți vei cheltui bănușii pe altceva. Poate o strategie pe ture, poate un action ciobănesc, oricum nu contează. Ei sunt morți pentru tine, buzunarul tău e off limits pentru ei. Ești un client pierdut. Dar ce te faci când trendul și Activision spun că ar fi cazul să cobori ștacheta, dar milioanele de coreeni și buzunarele lor spun altceva? Cum câștigi clienți mai noi, tineri și mai slabi de inger fără a-ți mula jocul după preferințele „prostimii”? Soluția e atât de simplă, iar compromisul e atât de ușor de văzut și inofensiv, încât mă mir că totmai Blizzard, de la care mă așteptam la orice numai la originalitate și inițiativă (exagerez puțin, vă dați seama, dar e pentru o cauză nobilă) nu a văzut-o primul. Păi e la mintea cocoșului. Te transformi într-un veritabil domn Trandafir, îi iei de mână pe puturoșii care nu vor să studieze singuri și îi înveți, pe cât posibil, să-ți joace jocul cum trebuie, mama lor de leneși! Cine știe, poate printre ei zace un geniu. Îi școlești pas cu pas, concept cu concept, rush cu rush, build order cu build order. Le oferi acces instant la informațiile esențiale, poate și câteva sfaturi de utilizare. Le dai și buline, ca în clasa întâi, să se dea mari în fața prietenilor cu aceleași apucături ca și ei. Martori îmi sunt Sfântul Ilie și Mica Sirenă, nu suport conceptul de achievement care nu-ți oferă nimic în joc (unde prin „nimic” înțeleg și câteva portrete amărâte), dar se pare că mi-am subestimat vanitatea și m-am trezit jucând ca turbatul challenge-urile din StarCraft 2 pentru a obține medaliile alea blestemate.

Cred că v-ați prins deja după atâta vorbărie că singura mea dorință este ca procesul de învățare, mai ales în cazul unui „sport” ca StarCraft-ul, să fie cât mai interactiv. Și structurat, dacă se poate. Nu am considerat niciodată campania single un mod eficient de a te pregăti pentru multiplayer. Am terminat în multiple rânduri



campaniile din primul StarCraft și nu mi-am îmbunătățit jocul în multiplayer. Ba chiar pot spune că am căpătat unele obiceiuri proaste de care mi-e greu să mă dezvăț. Probabil sunt greu de cap, lent sau poate sunt singurul soldat căruia nu i s-a distribuit bastonul de mareșal la incorporare, dar sunt un dezastru în multi. StarCraft 2 (desigur, pe nivelul de dificultate Normal, căci așa jucăm noi, n00bii; de la Hard în sus se mai schimbă nițel treaba) nu face nici el excepție de la această regulă. În single poți fi creativ, e drept, mai ales dacă vânezi achievement-uri (vedeți, voi le considerați cvasi inutile, dar pentru unii au un rol foarte important în procesul de învățare) dar nu te obligă nimeni. Din curiozitate sau poate din dorința de a vedea cât mai rapid finalul, vei alege calea cea mai simplă (întotdeauna există una) și vei trece prin campanie ca gâsca prin apă, fără să prinzi mare lucru.

În aceste condiții, cum poate un n00b să-și pregătească debutul în multiplayer? Netul e plin de ghiduri de strategie oficiale și neoficiale, reluări comentate și răscomentate, build-uri și așa mai departe, dar până acum, în majoritatea RTS-urilor butonate de mine, am simțit neșus de tare lipsa unui tutorial ceva mai complex, care să mă învețe concepte mai avansate și, cel mai important, o suită de exerciții „teme de casă”, care să-mi testeze cunoștințele într-un mediu controlat, mult mai sigur pentru respectul de sine decât jungla de pe internet. Pentru că noi, n00bii, nu suntem autodidacți. Și ne oțicăm de nu se poate. Și dacă tot veni vorba de oțică, un scut decent împotriva frustrării pe care orice n00b o simte când este pus în fața unui adversar superior este sistemul de matchmaking, prezentat în detaliu de cole-

gul și protossul Caleb, deci nu voi insista supra lui și mă voi concentra asupra a ce se întâmplă înainte să-ți joci meciurile de plasament.

Așadar, pe lângă campanie, oferta Blizzard pentru single player include și nouă teste (cu achievement-urile de rigoare, singurele pe care le-am vânat cu îndârjire caracteristică unui dolofan semivanitos), al căror scop este să te învețe câte ceva despre mecanicile și tacticile din multiplayer. Există și tutorialele clasice, dar ele sunt... clasice și nu prea merită atenție decât dacă n-ai mai jucat un RTS în viața ta.

Cele nouă „teme de casă” propuse de Blizz sunt organizate în trei categorii: Beginner, Advanced și Expert și te poartă lin, pas cu pas, prin toate etapele unui meci în multiplayer. Dacă doriți să vă familiarizați cu majoritatea unităților folosite în multi de către cele trei rase, aveți cele trei challenges pentru începători. În principiu, primiți un număr fix de varii unități cu ajutorul cărora va trebui să apărați trei clădiri. Și să pierdeți cât mai puține trupe („bulinuțele” primite la „absolvire” sunt condiționate de numărul de pierderi suferite). Șmecheria e că va trebui să le împărțiți în trei grupulețe în funcție de ce unități vă aruncă AI-ul în cărcă. Cred că ați ghicit și singuri că rolul didactic al acestor încercări este să vă învețe olecuță de micro, până în genuchiul broaștei, și ce countere să folosiți când vă treziți cu armata coreeanului în bază.

Odată ce ați învățat să respingeți eficient atacurile ciobănești ale hoardelor nihiliste, este timpul pentru nițică subtilitate. Testele pentru avansați ne pun la comanda unei mini-armate de unități cu abilități speciale (cum ar fi ghost-ul terranilor sau templar-ul protoșilor) pe

care va trebui să le folosim cu maximum de eficiență pentru a extermina un număr cât mai mare de trupeți inamici într-un timp cât mai scurt. Întâim astfel în micro, învățăm pe pielea AI-ului importanța abilităților speciale și, într-un final, suntem gata pentru o imagine mai de ansamblu. Prezentată în „tutorialele” pentru... experți, ceva mai apropiate de „feeling-ul” unui meci adevărat în multi. În Harbinger of Death, de exemplu, primiți o armată Protoss și misiunea de a curăța harta de tyra... zergi. Contra timp, căci în multi nu stă nimeni după tine, n00b-ule. Pentru a vă reaminti că scurtăturile de pe tastatură n-au fost puse acolo pentru cei care nu-și permit un mouse, sunteți obligați să folosiți doar hotkey-urile. Și astfel, în quest-ul vostru pentru medalia de aur și cele 10 puncte aduse de ea, probabil veți deveni un mic pianist. Opening Gambit, al doilea test pentru n00bii experți, te învață cum să pornești de la zero o gospodărie productivă, cum și când să-ți extinzi afacerea, în timp ce vecinii invidioși pe SCV-ul tău încearcă să-ți strice fengșuiul trimițându-ți diverse satane în bază. Din nou, aveți o limită de timp, deci va trebui să știți ce-i ăla un build order și cum să-l eficientizați. Într-un final, este prezentată și Sperietoarea de n00bi, rush-ul. În Rush Defense, cea din urmă provocare și cea dintâi lecție de multitasking pe care va trebui s-o visați dacă vreți să aveți succes în multi, trebuie să respingi cu succes un rush zerg și, în paralel, să distrugi o mini-bază Protoss. Foarte meseriașe challenge-urile. În sfârșit, cineva a dedicat timp și resurse învățându-mă să-i butonez jocul și nu modificându-l după chipul și asemănarea mea de n00b.

Bulinuța roșie și premiul I cu coroniță

O altă găselniță interesantă care trebuie neapărat măcar adusă în discuție, pentru că reprezintă adevăratul magnet de... n00bi tineri și bătrâni, este sistemul de achievements. Îmi depășesc spațiul acordat cu atâta bunăvoință de Kimo, deci voi fi foarte succint. Știu că veteranii, experții, ze big kahunas albiți pe la tample le consideră o șmecherie ieftină. E, într-adevăr, o șmecherie ieftină, dar pe cuvântul meu că e mai eficientă decât o șmecherie scumpă. Mai ales că sistemul blizzardian de achievements este gândit (sau așa mi se pare mie) astfel încât să te atragă pe nesimțite înspre joc. Nu sunt trântite în dorul lelii, cum a dat bunul Dumnezeu. Cum nu voi ajunge niciodată să joc SC 2 la nivel profesionist și/sau pe bani la colț de Internet Cafe, singura mea mulțumire de n00b va fi să-mi afișez medaliile și punctele și skin-urile și portretele și... așa mai departe. Într-un final, e imposibil ca goana după achievements (având în vedere că unele sunt extrem de greu de obținut) să nu aibă un rezultat benefic asupra performanțelor. Repet, pentru veterani sunt fix apă de ploie, dar sunt momeala perfectă pentru a atrage un n00b.

La final de confesiune, întrebarea rămâne. Am devenit mai bun? Nică pomeneală. Tot n00b mă numesc, dar sunt pe cale să devin începător în arta multiplayer-ului unui RTS dintr-o familie pentru care nu am simțit aproape nimic timp de un deceniu. E și asta o chestie...

■ cioLAN

FALLEN EARTH

WELCOME TO THE APOCALYPSE

Cartea Clonelor pentru copii

Preludiu

„Scriu acestea sub spectrul unei apropiate călătorii care mă va duce dincolo. Nemurirea are marile sale dezavantaje. Mi-am început viața periodic, ori de câte ori vreo furnică mutant sau vreun „Vista” mi-a întrerupt firul existenței de moment. LifeNet sau ceea ce a mai rămas

din el m-a adus acum la peste 50 000 de ani de existență. Ar fi fost ușor dacă în ultimii 30 000 de ani aș mai fi schimbat o vorbă cu altcineva decât insectele. Shiva, virusul care a pornit totul, a avut grijă să curețe pământul și de ultima vietate mai evoluată decât un miriapod... Și mor. Mor de sete, de foame, de furnică, ars de soare, in-

cat și sinucis printr-o multitudine de metode care mai de care mai ingenioase. Am o lucrare în 500 de volume prin care descriu câteva milioane de metode de sinucidere, toate testate. Și am murit de peste 40 de milioane de ori, în medie cam de 2-3 ori pe zi.

Am făcut ocolul lumii pe jos pe fiecare meridian și

paralelă majoră și am documentat cu lux de amănunte fiecare pas. Am scris peste 530 de mii de volume, împrăștiate prin toate buncărele LifeNet din lume (cât omenirea a mai existat, o parte din dispozitivele din Marele Canion au fost distribuite uniform în zonele locuibile ale Pământului). Am văzut 3 civilizații distruse de viruși, arme și prostie. Iar acum tot ce mai există sunt eu și o planetă împădurită plină de creaturi care nu mai au aproape nimic în comun cu fauna care era la început... Da, la început. A venit timpul să mă rup de LifeNet. A venit timpul să dispar. Nu trebuie să mai transcend. Trebuie să... God Damn it, Not AGAIN!” (Lăsați-mă să Mor, anul 52343 după Renaștere)

Micuțul hominid lăsa din mână volumul prăfuit, dar bine conservat sub stratul de hexaler. 50 000 de ani de căutări și peste 8 milioane de sisteme solare vizitate i-au adus pe ai lui în acest rai verde. Grație acestor cărți recuperate de pe întreg Pământul, le-a fost posibil să reconstituie mare parte din istoria acestei planete în ultima sută de mii de ani. Iar decizia de trezire a clonei care sfidase timpul nu a fost ușoară. Așa că, printr-o mișcare delicată, porni sistemul de dezghețare...

Post post-apocalipsă

Ca toate relele sau bunele, o apocalipsă nu vine niciodată singură. Ea poate fi urmată de un număr relativ

bogat de apocalipse mai mici sau mai mari, în funcție de dispoziția și profunzimea necesității plantei, respectiv a universului, de a-și repara greșelile. Câte apocalipse au fost pe pământ, nu am idee. Nimeni nu are pentru că, evident, nu a supraviețuit nimic post-apocalipsă. Dacă ar fi supraviețuit ceva semnificativ, nu ar mai fi fost apocalipsă. Ar fi fost doar ghinion. Oricum, fascinația oamenilor pentru sfârșitul lumii este și ea în sine fascinantă. Sunt curios cât de departe ne va duce această obsesie. Posibil să nu aflăm niciodată... Oricum, cert e că momentan suntem prinși în acest cerc și, dat fiind că suntem spectatori cu forța, nu avem decât să-l urmărim sau chiar să participăm. Iar Fallen Earth se încadrează bine în acest curent, reitărând cele două mari frici ale umanității – Decuparea atomului și ADN-ul plimbăreț. Pentru că, în Fallen Earth, Pământul a fost devastat de un război atomic ca urmare a unei infecții cu un virus incurabil. Am jucat vreo două luni și am tot așteptat și explozia aia de raze gama, eventul 1-2 meteoriți jurasici, dar se pare



Pistoale cu apă versus țevă de chiuvetă

Atribute și abilități

Nu o să stau să le enumăr acum. Cert e că-ți vei începe viața cu ele la un nivel foarte mare, pentru că în preludiul jocului pari să ai abilitățile maximizate. Evident, după ce vei fi re-clonat în lumea de afară, revii la al tău patetic nivel 1. Sistemul de abilități și atribute e unul mai ciudat, nu greu de înțeles, dar variat. Atributele sunt multe și pleacă de la Inteligență și Memorie și merg



Sistem bun de generare de personaje

că orice apocalipsă are o limită și există un număr limitat de ori de a spune Post-post-post... post-apcalipsă astfel încât să poți folosi expresia util în conversație. În plus, gândiți-vă ce probleme ar apărea în contextul în care s-ar număra anii – anul 100 de la Marea Virusare, 98 de la Marea Cădere, 55 de la Marea Iradiere, 20 de la Marele Crater și 10 de la Marele Crater MK2.

Simulare

Așadar, în cazul în care ați mirosit un pic de frustrare pentru lipsa de informații de până acum, mă simt obligat, nu dator, să vă spun că Fallen Earth este primul MMO indie, adică produs de niște oameni pasionați, independenți, care nu s-au legat de vreunul dintre distribuitorii acestia sugători de sânge. Mai mult decât atât, are și succes. Evident, succesul nu se datorează haiducismului publicitar, ci calității jocului. Pentru că, sincer, m-a surprins încă din primul moment, mă rog, atât pozitiv, cât și negativ.

Intr-o eră în care Fallout 3 este un Oblivion colorat în nuanțe de gri, Fallen Earth este varianta online a ceea ce oamenii așteptau de fapt. Adică varianta cu poveste dinamică pentru că, în afară de o istorie relativă și o poveste cam cusută cu ață albă, Fallen Earth nu e cine știe ce univers. Este doar acțiune în Marele Canion. Călare prin Colorado, după Marea Cădere și pre-post-Apocalipsa prin Marea Deversare.

Iar ca să mai luminez un „highlight”, nu pot să nu aduc în discuție natura jocului de simulator post-apocaliptic. Pentru că în circa 70% din timpul de joc am umblat prin gunoarie și am recuperat resturi de pe urma a ceea ce a fost. Cu ce am recuperat mi-a făcut totul. Am fâțat un cal, am mătărit o arbaletă, mi-am comprimat aerul într-un set superb de pistoale, mi-am topit plumbi etc. Jocul are un arsenal impresionant de specializări de crafting. Pentru că, de fapt și de drept, asta ai face după o apocalipsă, ai încerca să te folosești de ceea ce a rămas pentru a supraviețui. Și aia înseamnă să-ți faci totul cu mâna ta. Dar mai târziu despre asta pentru că e timpul să bucatim jocul.



Modalități nocturne de transport

până la Atletism. Combinații de câte două influențează atât abilitățile necesare în luptă, cât și pe cele necesare în producție. Partea neplăcută e că nu ai puncte diferite pentru fiecare. Pe măsură ce joci, vei primi puncte de skill cu care va trebui să crești atât atributele, cât și abilitățile. Dacă nu crești atributele, atunci nu poți să dezvolti abilitățile. Punctele de skill sunt puține și rare și un singur nivel per atribut costă 5 puncte de skill, ceea ce te strânge. Oricum, trecând peste asta, e simplu de înțeles, dar al naibii de greu de aplicat dacă nu ești foarte decis pe ce anume vrei să te specializezi.

Spre deosebire de alte RPG-uri, aici primești punc-

Evident, făcând quest-uri și luptând cu diferite creaturi, vei ajunge să câștigi experiență și să crești în nivel. Numai că acest lucru nu merge prea ușor, așa că producătorii au împărțit fiecare nivel într-un număr de subniveleuri ca să simți că avansezi. Cu fiecare subnivel primești un bonus de puncte de skill, astfel încât să nu te mai plângi că te chinui 3 zile să faci un level up.

Combat și PVP

De curând, s-a lansat un add-on care se cheamă Blood Sports și care aduce PVP-ul în joc. Frumos, nu am ce zice. Însă, lupta în Fallen Earth este destul de nepri-

etenoasă cu jucătorul. Ca model de comparație ar fi cea din Elder's Scrolls, adică dai acolo unde te uiți, la care se mai adaugă și abilitățile activabile. Baiul e că e lipsită de cursivitate, iar rezultatele sunt de multe ori neașteptate, cam ca moartea... Iar de la distanță, cu pistoalele și puștile cu aer comprimat e destul de dubios. Te înveți,

clar, dar e greu la început, mai ales când vezi că te omoară un Prairie Chicken (nu vă lăsați duși de nas de blanda denumire a acestei creaturi de coșmar) la nesfârșit, după ce ai consumat o conservă întreagă de alicie în locul unde îți imaginezi că ar trebui să aibă capul. Obiectele cu care poți lupta alcătuiesc un arsenal ciudat, care variază de la scânduri și cio-

Băncile nu lipsesc din nici o eră...



buri și ajunge până la arme automate. Evident, e o lume post-apocaliptică.

Cum lupta e destul de dificilă, în PVP contează enorm să ai o inteligență gameristică acerbă și o precizie de campion de Counter Strike. Pentru că altfel nu ești competitiv și le dai foarte mult de lucru celor de la LifeNet (sistemul de clonare). Nu zic, te prinde, e bine că e... dar nu e pentru cei slabi de inimă. Deși, dacă mă gândesc bine, nu văd ce parte din joc e pentru cei slabi de inimă... Oricum, jocul era mult mai hard-core acum vreo jumătate de an. Între timp a devenit mai ușor, pentru că îl jucau vreo câteva zeci de oameni și se pare că nu le ajungeau banii nici de hosting.

Crafting

Spuneam că jocul are crafting. Adică nu că are, că ARE. Personal cred că numai în Anarchy Online și Eve am mai experimentat ceva atât de dezvoltat. Sistemul în sine nu e greu de înțeles. Problema e că sunt foarte MULTE lucruri de înțeles pentru că ai o mulțime de meserii. Ceea ce e fain, mai ales că nu ești limitat la câte poți învăța, ci cât de departe poți merge. Ești limitat în sensul că nu prea poți avea abilități bune de „scavenging” și crafting concomitent cu abilități de luptă. Pentru că, de exemplu, dacă vrei să sapi după cupru, ai nevoie un Mining Skill care depinde de nivelul personal de Inteligență. Or eu vreau să trag cu

pușca, așa că îmi dezvolt atributul de Percepție. Punctele de skill sunt puține, așa că nu le poți avea pe amândouă. Ca urmare, fie te specializezi pe căutatul în gunoale și renunți la luptă, fie cumperi materialele pentru crafting de la alții. Evident, nu vei putea nici la crearea de obiecte să depășești un nivel de „profesionalism” maxim dictat de atribute. Ca urmare, e cam pretențios.

Însă, dacă-ți place ideea de crafting și comerț, jocul acesta este un mic rai pentru cei cu spirit practic și mai puțin spirit combativ. Se fac bani frumoși cu care poți ajunge să ai lucruri de invidiat printre post-apocaliptici.

Lumea

Înainte de a trage linie, trebuie neapărat să menționez că jocul arată ciudat de bine. Oamenii aceștia independenți au reușit cumva să sfideze multe dintre regulile clasice ale designului de nivel și să creeze o lume imensă, foarte legată și foarte logică, fără a folosi prea multe brizbrizuri. Orașele sunt excelent integrate în tematica jocului, personajele arată decent, iar animațiile sunt lucrate. Este primul joc în care nu simt că un idiot mă trimite să omor pe cine știe cine ascuns adânc în nu știu ce codru pe care după 2 minute și 2 copaci îl gădesc. Fallen Earth este unul dintre puținele jocuri de pe piață care au menținut ideea de „călătorie”, de spații întinse, drumuri lungi, aventură, descoperire... (care nu e automată, ci trebuie făcută manual). Și nu există modalități rapide de transport. La început o să ai un cal bătrân și puturos. Relativ ușor îți poți crea un cal mai rapid dacă vrei (și vrei). Mai încolo, vei avea bani de vehicule motorizate etc. Chiar și așa, distanțele de parcurs sunt destul de mari. Evident, fiecare vehicul de transport consumă câte ceva, adică trebuie să cumperi ovăz pentru cal și benzină pentru vehicule.

Dar nu le ai degeaba, pentru că rucsacul ți-e limitat și ca sloturi și ca greutate maximă, dar poți transporta lucruri și cu vehiculul în dotare. A, ca o paranteză, unde mori,



Demontând o roabă

acolo îți rămâne. Poți vorbi cu cei de la grajduri sau de la garaj să ți le tracteze, dar contra cost, normal. Atenție, vehiculele au și ele viața lor, pentru că jocul are și o formă rudimentară de „mounted combat”. Nu-l recomand sincer, dar se poate încerca.

Hardcore

Deși prelucrat, jocul este în continuare unul care se adresează pasionaților de MMO-uri, nu amatorilor de MMO-uri. Este un ultim descendent al jocurilor online de modă veche, dar care cumva a reușit să preia multe părți bune și din era actuală. Cert e că gustul acesta de „hardcore”, adică de joc care mai e și dificil din când în când, este foarte plăcut. Sunt impresionat de calitatea muncii

celor de la Icarious Studios și sper sincer să-l înă. Mai sper să înceapă să se axeze pe conținut mai serios și mai divers și în celelalte arii ale jocului pentru că, după nivelul 10, multe lucruri se repetă un pic prea des. Da, e hardcore, dar se poate și hardcore și divers și fun, după cum ne arată CCP-ul. Tocmai de-aia am tendința să numesc Fallen Earth un posibil viitor corespondent al lui Eve Online printre MMO-urile cu „picioare”.

Locke

alternativa



ANARCHY ONLINE

Jocul se apropie ca stil de Anarchy Online, exceptând modelul de luptă. Însă dacă ai fost sau sunteți jucători de AO, sunt în stare să garantez că vă veți lăsa prinși foarte ușor de Fallen Earth.

BUNE:

- lume imensă
- crafting
- hardcore

RELE:

- combat „choppy”
- interfață greoaie
- cerințe sistem

CONCLUZIE:



Un MMO de calitate apărut de unde multă lume consideră că e imposibil să apară ceva așa de „lucrat”.

GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

09
07
08
08
07
09

Gen: MMORPG Producător: Icarious Studios Distribuitor: Gamma Media
Ofertant: www.fallenearth.com ON-LINE: www.fallenearth.com
CERINTE MINIME: Procesor: Pentium 4 / Core 2 Duo / Core i3 / Core i5 / Core i7 / Core i9
Accelerare 3D: 512 MB VRAM

Bun venit... nicaleri

te de bonus dacă faci anumite quest-uri sau lanțuri de quest-uri, așa că e indicat să faci aproape toate questurile din joc ca să prinzi bonusul acela absolut esențial.

Pe lângă acestea, mai există mutagenii, care sunt de fapt un fel de super-specializare care îți dă niște buff-uri drăguțe. Iar în final, unele activabile, buff-uri și chiar abilități mai dubioase, va trebuie să le înveți din manuale.



NEED FOR SPEED WORLD

Viteză online

De-a lungul timpului, seria Need for Speed nu a rămas fidelă unui anumit tip de gameplay, desfășându-se (sau nu) când cu arcade-uri, când cu simulatoare. Cât de reușit a fost fiecare titlu în parte, știm deja, însă nici prin gând nu mi-a trecut vreodată că EA va lansa cândva un MMO cu același nume. Dar a făcut-o, de unde rezultă că există loc pe piață și pentru astfel de jocuri. Altfel nu l-ar fi lansat, nu-i așa?

Veniți de luați monedă

Seria nu mai are niciun secret pentru majoritatea amatorilor de curse virtuale, în speță titlurile arcade. Așadar, jocul este relativ simplu de jucat. În plus, mai este și gratuit până la un moment dat, Need for Speed World respectând rețeta folosită de MMORPG-urile așazis gratuite, cum ar fi Runes of Magic. De ce nu este el

tocmai gratuit? Foarte simplu: la fel ca în Runes of Magic (cel mai concret exemplu de MMORPG „free”), Need for Speed World este „free2play” până la un anumit nivel, respectiv 10, pentru accesul la conținut nou, deci și saltul peste nivelul 10, fiind necesară achiziționarea unui pachet de upgrade (starter pack), care costă 20 de dolari. Dacă vrei mașini și upgrade-uri mult mai bune decât ale amărăștenilor, cumperi, ca să le dai peste nas.

Modelul de joc este simplu, iar cei care au jucat Need for Speed: Most Wanted și Carbon se vor simți imediat ca acasă, cu condiția să le fi plăcut unul dintre cele două titluri. De fapt, Need for Speed World folosește tocmai mediul de joc din Most Wanted și Carbon, diferența majoră față de acestea constând în faptul că, pentru a-l juca, ai nevoie de conexiune permanentă la net și un cont, ce poate fi creat pe site-ul oficial. De fapt, EA nu a făcut nimic altceva decât să înlocuiască texturile vechi cu altele de rezoluție mai mare, puține locații fiind

refăcute complet. S-a adăugat un fundal mai oacheș acolo, doi zgârie-nori dincolo, puțină iluminare dinamică și efecte de lumină ultimul răcnet - ce au mai degrabă rolul de a masca imperfecțiunile și gata, avem harta. Până și modurile de joc s-au păstrat, acestea împărțindu-se în curse de tip circuit (două sau mai multe ture), întreceri ce pornesc dintr-un punct A și au ca destinație un punct B, precum și urmărirea în cel mai pur stil Most Wanted cu poliția pe urme, jucător vs. AI. Acesta este singurul mod de joc exclusiv single-player, urmărirea fiind activată de simpla ciocnire cu o mașină de poliție, restul fiind disponibile atât în single, cât și în multiplayer, adevăratul motiv pentru care alegi să joci NFS World. Sau cel puțin așa ar trebui.

Microtranzacții

Așa cum spuneam, trebuie să plătești pentru a avansa în nivel peste pragul impus de EA mocangiiilor.

PURCHASE CARS



Dar pentru a-ți crea reale avantaje în curse mai ai nevoie de ceva - de un set de abilități și power up-uri, ca orice MMORPG auto (nu că ar fi prea multe) care se respectă. În fiecare categorie de cursă avem la dispoziție maxim patru power up-uri, ce pot fi utilizate doar de câteva ori înainte să rămâi fără.

Pentru a le avea apoi din nou la dispoziție trebuie să le alimentezi sloturile aferente cu boost - moneda care susține de fapt economia jocului, sau să câștigi acest drept la finalul unei curse, ca un fel de bonus pe lângă suma de bani câștigată. Chestie de noroc, pentru că bonusul nu alimentează întotdeauna power up-ul pe care îl dorești sau poate fi cu totul altceva, cum ar fi mai mulți bani. Dar și această problemă poate fi ușor rezolvată cu banii de pe card, EA oferind spre achiziție pachete de boost ce pot atinge prețul de 40 de dolari bucata.

Evident, cel mai utilizat power up este Nitro. Pe lângă Nitro, unele dintre cele mai importante ar fi Traffic Magnet, ce provoacă atacul kamikaze al șoferilor din trafic asupra unui concurent aflat pe o poziție fruntașă, Evade, care te poate salva urgent de poliție și un altul ce poate activa încă o tură de circuit pentru a-ți mai da o șansă să ajungi plutonul fruntaș din urmă. Dar asta este doar părerea mea, oferta fiind mai generoasă. De exemplu, un alt power up îți permite să treci ca prin brânză peste participanții la trafic, existând, de asemenea, un altul (scutul) care te poate apăra de cele activate de alți jucători împotriva ta. Singura problemă este că mare parte dintre jucătorii pe care îi veți întâlni online sunt lipsiți de fair play, aceștia neezitând să încerce scoaterea

altor concurenți din cursă „the old fashion way”. Iar odată ce te-ai dat de două ori peste cap sau ai mușcat dintr-un zid, este foarte greu să mai ajungi pe cineva din urmă, iar asta cu condiția să ai mult, foarte mult Nitro și Traffic Magnet sub capotă.

Așadar, plătim?

Pai dacă într-adevăr vrei să conduci mașini din ce în ce mai bune, trebuie să plătești 20 de dolari în primă fază, iar apoi cel puțin încă pe atât și tot nu ți-ar ajunge. Păcat că pachetele de upgrade ale mașinilor sunt puține, generice, iar oferta auto deloc generoasă, deși poți închiria una mult mai bună decât a ta, chiar dacă nu ți-o permiți încă. Dar și aici este o problemă: ai nevoie de boost, ce poate fi cumpărat numai pe banii din buzunar, și uite așa te poți trezi că ai dat o grămadă de bani... pe ce? Pe un NFS Most Wanted cosmetizat și foarte puțin îmbunătățit la capitolul gameplay sau deloc. Al-ul este foarte abordabil, cu excepția unor momente în care poliția reprezintă, într-adevăr, o provocare, în timp ce speția umană de care te vei izbi online ridică noi probleme. Jucători fără scrupule sau pur și simplu imbecili sunt cu duiumul, iar cei de nivel mare sunt relativ puțini, majoritatea refuzând să înghită gălușca, fapt ce generează alte

probleme. De exemplu, puținii jucători de nivel mare nu prea mai au cu cine concura de la un anumit nivel în sus, având în vedere că majoritatea covârșitoare se oprește la nivelul 10. Plictisiți de stagnare, la un moment dat aceștia nu vor mai frecventa lumea din NFS World. Iar asta este doar una dintre multele probleme, cele mai mari fiind oferta săracă, lipsa conținutului nou și absența unor recompense cu adevărat importante. Ca să ne ia banii, NFS World ar trebui să creeze un dram de dependență, dar în starea lui actuală nu poate emite astfel de pretenții. Totuși, pe lume sunt destui fraieri...

KIMO

alternativa



Adevăratul MMO auto, Test Drive Unlimited nu cere niciun ban în plus după achiziție și vine cu ceva ce NFS World nu poate oferi - mașini de vis, grafică de zile mari și curse single sau multiplayer memorabile. Avem chiar și motoare.

BUNE:
 ▶ power up-urile
 ▶ ne putem teleporta la locul unei curse „sărind” direct în ea

RELE:
 ▶ grafică „ștearsă”
 ▶ inconsistent din toate punctele de vedere

CONCLUZIE:
 Bun de început până la un anumit punct, dar să nu dai bani pe el. Nu oferă suficient de multe satisfacții ca să îi merite.

6,2

GRAFICĂ 06
SUNET 06
GAMEPLAY 07
MULTIPLAYER 06
STORYLINE 06
IMPRESIE 06

Gen: MMO/Action Produsător: EA Distributor: A
 Ofertant: EA GAMES ON-LINE: needforspeedworld.com
CERINȚE MINIME: Procesor 2.5 GHz Memorie 1 GB RAM
 Accelereare 3D NVIDIA GeForce 6800

Strategie la grămadă

RUSE

Vă garantez că nu am nimic cu Ubisoft. Îmi place Silent Hunter, mi-au plăcut Might and Magic și Heroes of Might and Magic 5, încă joc IL-2 și aproape orice joc de calitate. Observ însă că în ultima vreme oamenii aceștia au cam luat-o prin cartofi. Nu mă refer aici la Ubisoft România, ci la toată corporația, și nu mă refer la toate jocurile lor, ci la cele care mă interesează pe mine și care mi-au trecut în ultima vreme prin mână.

R.U.S.E. a debutat pe piață cu un trailer absolut superb, în care doi oponenți ai zilei de mâine se luptă pe un Microsoft Surface. Viitorul era acolo, cu un alt tip de gaming, cu o altă abordare, un viitor pe care mi-l doresc din toată inima. După un asemenea trailer, am urmărit îndeaproape jocul și evoluția sa pentru că, într-un fel, asociindu-l cu acest film, eram sigur că o să descopăr un gameplay avangardist, un RTS „out of this world”, plin de originalitate și fun. De ce nu, chiar dificil de abordat și care să te pună la încercare. Ce am descoperit... e cu totul altceva.

Prequel

În R.U.S.E. ce se întâmplă ca storyline în campanie este complet neesențial. Tot ceea ce trebuie să știi este că ești un american cu gura mare și indisciplinat, care din greșeală face un lucru bun, iar ca urmare, un general englez îl va pupa în fund până când l se va toci fața. Adică pe tine. Și te vei simți bine pentru că jocul nu cere absolut nimic de la tine în afară de click and shoot. Oricum, se vorbește despre campanii istorice și fapte de vitejie dubioase, care chiar și pentru un novice ca mine par aleatoare și slab documentate. E un joc produs, în opinia mea, exclusiv pentru piața americană, într-o tentativă nereușită de a fura grupul țintă de clienți specifici lui Activision – The (low IQ) Consumer. Dar trecând peste opiniile personale izvorâte din frustrare, jocul acesta are totuși probleme serioase.

Gameplay simplist

Un gameplay simplist nu înseamnă neapărat un lucru rău. Un joc fără interfață nu este imposibil să existe. Însă atunci când le combini și scoți orice element care aduce fun în RTS-uri, ai un arcade dubios de console. Pentru că R.U.S.E. asta e, un joc gândit pentru console, altfel nu-mi explic lipsa elementelor din joc care fac din RTS, RTS. De exemplu, se știe că primul RTS serios din istorie, Dune 2, avea câteva opțiuni simple și un gameplay la obiect. Dar până și acolo exista un minim control al unităților, în sensul că le puteai spune: „HO! Nu urmări acea unitate toată harta”. Ei bine, unitățile din R.U.S.E., oricât de bine documentate sau simulate sunt ca putere și calitate a focului, sunt ca oile. Văd o ștevie și dă-i după ea. Dacă se mișcă, fugi până o prinzi. Mai exact, au un AI complet rudimentar, care nu este supli-



mentat de controale. Adică nu ai niciun control în tot jocul asupra unităților. Tot ce poți să faci este să o selectezi și să-i spui unde să meargă sau pe cine să atace. Gata gameplay-ul. Păi ce să mai zic în review? Să zic de puterile speciale? E ca și cum ai pune o cireășă pe un foietaj lipsit de cremă sau de orice alt ingredient menit să creeze perspectiva unei prăjituri.

Pe lângă asta, nu am trecut de misiunea a patra – cred. Și asta pentru că îmi murea un tanc din cele opt câte aveam. Evident, făceam obiectivul, terminam cu succes, dar întotdeauna pierdeam un tanc. Neavând posibilitatea tehnică de a-mi construi o altă strategie decât să închid ochii și să dau clic, nu am avut norocul necesar să avansez cel puțin pe varianta de STEAM a jocului. Nivelul de dificultate a fost unul normal. Oricum, poate sunt eu cretin, poate că nu am săpat destul de adânc, poate că nu am avut răbdare și timp să mestec limba asta de papuc suficient de mult.

Multiplayer

Cu multiplayer-ul lui R.U.S.E. am luat contact de pe STEAM de când era în beta. Recunosc că m-am distrat un număr de meciuri pentru că acolo, ca și în Starcraft, e vorba de a te folosi de mediu și de unități și în alte moduri decât strict ca la carte, pentru a câștiga. Problema e că lipsa elementelor de profunzime a jocului creează repede plictiseală. Pe lângă asta, că tot ziceam de Starcraft, din R.U.S.E. lipsește acea simplitate de utilizare, chiar dacă gameplay-ul este atât de simplist. Oricum, jocul este mult mai distractiv în multiplayer decât în single

player. Adică va avea cu siguranță un fun-base pentru că problema se pune diferit. Mă gândesc, pe lângă profilul de console, producătorii l-au gândit din start pentru multiplayer deși nu suficient. Asta pentru că nu e ATÂT de fun încât să creeze rejucabilitate la nivel foarte înalt.

Tehnicalități

Trecând peste seria de conversații stupide de film american de război de mâna a treia, jocul oferă totuși o experiență vizuală și auditivă de excepție. Aici se vede cel mai bine de unde a plecat jocul. Avem o abordare de tip table-top cu zoom dinamic. E frumos cum se pot vedea personajele din cameră când faci zoom la maxim. E șocant și cât de mult te poți apropia de unități și cât de ușor poți evalua câmpul de luptă. Nivelul de detaliu și prelucrarea artistică sunt speciale, chiar unice în natura lor. Măcar din acest punct de vedere avem un joc de excepție. Păcat că această originalitate nu se regăsește în partea cea mai importantă a unui joc – gameplay-ul.

Pentru a nu trage concluzii generale, varianta de PC a lui R.U.S.E., controlată clasic, cu tastatură și mouse, este un joc care se adresează unei pătri la populației care în țara noastră nici nu are calculatoare. Variantele de console nu le-am testat, dar tind să cred că acolo experiența va fi radical diferită, poate chiar opusă. Potențial există. De fapt, a existat permanent, însă, ca în 70% dintre jocurile care apar pe piață în fiecare an, a rămas neexploatat.

Asta e... Viitorul trebuie să mai aștepte.

Locke



COMPANY OF HEROES

Acesta e un RTS de calitate. Nu găsesc niciun motiv pentru care să joc R.U.S.E. în condițiile în care am Company of Heroes aproape sau chiar Men of War.

*LEVEL NOIEMBRIE 2006

BUNE:

- ▶ grafică
- ▶ atmosferă
- ▶ multiplayer

RELE:

- ▶ campania single
- ▶ prea simplu
- ▶ potențial lăsat

CONCLUZIE:



Grafică excelentă, dar lipsuri mari la capitolul gameplay.

6,8

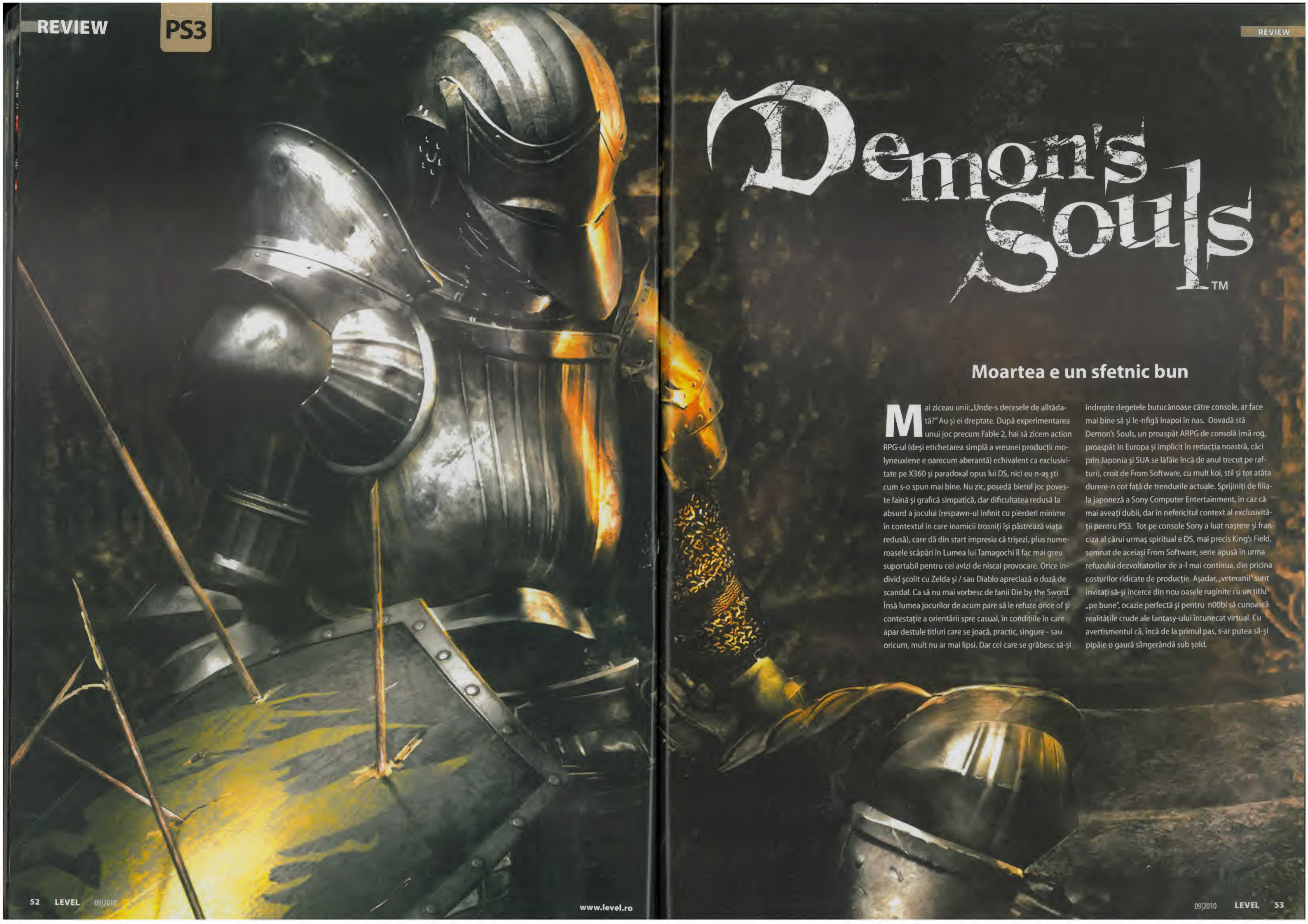
GRAFICĂ
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

10
08
05
08
04
06

Gen: Strategie Productor: Ubisoft Distribuitor: Ubisoft

Ofertant: Ubisoft România ON-LINE: Ubisoft România

CERINȚE MINIME: Procesor: Pentium 4 / Athlon / Core 2 Duo / Core i3 / Core i5 / Core i7 / Core i9 / Core i11 / Core i13 / Core i15 / Core i17 / Core i19 / Core i21 / Core i23 / Core i25 / Core i27 / Core i29 / Core i31 / Core i33 / Core i35 / Core i37 / Core i39 / Core i41 / Core i43 / Core i45 / Core i47 / Core i49 / Core i51 / Core i53 / Core i55 / Core i57 / Core i59 / Core i61 / Core i63 / Core i65 / Core i67 / Core i69 / Core i71 / Core i73 / Core i75 / Core i77 / Core i79 / Core i81 / Core i83 / Core i85 / Core i87 / Core i89 / Core i91 / Core i93 / Core i95 / Core i97 / Core i99 / Core i101 / Core i103 / Core i105 / Core i107 / Core i109 / Core i111 / Core i113 / Core i115 / Core i117 / Core i119 / Core i121 / Core i123 / Core i125 / Core i127 / Core i129 / Core i131 / Core i133 / Core i135 / Core i137 / Core i139 / Core i141 / Core i143 / Core i145 / Core i147 / Core i149 / Core i151 / Core i153 / Core i155 / Core i157 / Core i159 / Core i161 / Core i163 / Core i165 / Core i167 / Core i169 / Core i171 / Core i173 / Core i175 / Core i177 / Core i179 / Core i181 / Core i183 / Core i185 / Core i187 / Core i189 / Core i191 / Core i193 / Core i195 / Core i197 / Core i199 / Core i201 / Core i203 / Core i205 / Core i207 / Core i209 / Core i211 / Core i213 / Core i215 / Core i217 / Core i219 / Core i221 / Core i223 / Core i225 / Core i227 / Core i229 / Core i231 / Core i233 / Core i235 / Core i237 / Core i239 / Core i241 / Core i243 / Core i245 / Core i247 / Core i249 / Core i251 / Core i253 / Core i255 / Core i257 / Core i259 / Core i261 / Core i263 / Core i265 / Core i267 / Core i269 / Core i271 / Core i273 / Core i275 / Core i277 / Core i279 / Core i281 / Core i283 / Core i285 / Core i287 / Core i289 / Core i291 / Core i293 / Core i295 / Core i297 / Core i299 / Core i301 / Core i303 / Core i305 / Core i307 / Core i309 / Core i311 / Core i313 / Core i315 / Core i317 / Core i319 / Core i321 / Core i323 / Core i325 / Core i327 / Core i329 / Core i331 / Core i333 / Core i335 / Core i337 / Core i339 / Core i341 / Core i343 / Core i345 / Core i347 / Core i349 / Core i351 / Core i353 / Core i355 / Core i357 / Core i359 / Core i361 / Core i363 / Core i365 / Core i367 / Core i369 / Core i371 / Core i373 / Core i375 / Core i377 / Core i379 / Core i381 / Core i383 / Core i385 / Core i387 / Core i389 / Core i391 / Core i393 / Core i395 / Core i397 / Core i399 / Core i401 / Core i403 / Core i405 / Core i407 / Core i409 / Core i411 / Core i413 / Core i415 / Core i417 / Core i419 / Core i421 / Core i423 / Core i425 / Core i427 / Core i429 / Core i431 / Core i433 / Core i435 / Core i437 / Core i439 / Core i441 / Core i443 / Core i445 / Core i447 / Core i449 / Core i451 / Core i453 / Core i455 / Core i457 / Core i459 / Core i461 / Core i463 / Core i465 / Core i467 / Core i469 / Core i471 / Core i473 / Core i475 / Core i477 / Core i479 / Core i481 / Core i483 / Core i485 / Core i487 / Core i489 / Core i491 / Core i493 / Core i495 / Core i497 / Core i499 / Core i501 / Core i503 / Core i505 / Core i507 / Core i509 / Core i511 / Core i513 / Core i515 / Core i517 / Core i519 / Core i521 / Core i523 / Core i525 / Core i527 / Core i529 / Core i531 / Core i533 / Core i535 / Core i537 / Core i539 / Core i541 / Core i543 / Core i545 / Core i547 / Core i549 / Core i551 / Core i553 / Core i555 / Core i557 / Core i559 / Core i561 / Core i563 / Core i565 / Core i567 / Core i569 / Core i571 / Core i573 / Core i575 / Core i577 / Core i579 / Core i581 / Core i583 / Core i585 / Core i587 / Core i589 / Core i591 / Core i593 / Core i595 / Core i597 / Core i599 / Core i601 / Core i603 / Core i605 / Core i607 / Core i609 / Core i611 / Core i613 / Core i615 / Core i617 / Core i619 / Core i621 / Core i623 / Core i625 / Core i627 / Core i629 / Core i631 / Core i633 / Core i635 / Core i637 / Core i639 / Core i641 / Core i643 / Core i645 / Core i647 / Core i649 / Core i651 / Core i653 / Core i655 / Core i657 / Core i659 / Core i661 / Core i663 / Core i665 / Core i667 / Core i669 / Core i671 / Core i673 / Core i675 / Core i677 / Core i679 / Core i681 / Core i683 / Core i685 / Core i687 / Core i689 / Core i691 / Core i693 / Core i695 / Core i697 / Core i699 / Core i701 / Core i703 / Core i705 / Core i707 / Core i709 / Core i711 / Core i713 / Core i715 / Core i717 / Core i719 / Core i721 / Core i723 / Core i725 / Core i727 / Core i729 / Core i731 / Core i733 / Core i735 / Core i737 / Core i739 / Core i741 / Core i743 / Core i745 / Core i747 / Core i749 / Core i751 / Core i753 / Core i755 / Core i757 / Core i759 / Core i761 / Core i763 / Core i765 / Core i767 / Core i769 / Core i771 / Core i773 / Core i775 / Core i777 / Core i779 / Core i781 / Core i783 / Core i785 / Core i787 / Core i789 / Core i791 / Core i793 / Core i795 / Core i797 / Core i799 / Core i801 / Core i803 / Core i805 / Core i807 / Core i809 / Core i811 / Core i813 / Core i815 / Core i817 / Core i819 / Core i821 / Core i823 / Core i825 / Core i827 / Core i829 / Core i831 / Core i833 / Core i835 / Core i837 / Core i839 / Core i841 / Core i843 / Core i845 / Core i847 / Core i849 / Core i851 / Core i853 / Core i855 / Core i857 / Core i859 / Core i861 / Core i863 / Core i865 / Core i867 / Core i869 / Core i871 / Core i873 / Core i875 / Core i877 / Core i879 / Core i881 / Core i883 / Core i885 / Core i887 / Core i889 / Core i891 / Core i893 / Core i895 / Core i897 / Core i899 / Core i901 / Core i903 / Core i905 / Core i907 / Core i909 / Core i911 / Core i913 / Core i915 / Core i917 / Core i919 / Core i921 / Core i923 / Core i925 / Core i927 / Core i929 / Core i931 / Core i933 / Core i935 / Core i937 / Core i939 / Core i941 / Core i943 / Core i945 / Core i947 / Core i949 / Core i951 / Core i953 / Core i955 / Core i957 / Core i959 / Core i961 / Core i963 / Core i965 / Core i967 / Core i969 / Core i971 / Core i973 / Core i975 / Core i977 / Core i979 / Core i981 / Core i983 / Core i985 / Core i987 / Core i989 / Core i991 / Core i993 / Core i995 / Core i997 / Core i999 / Core i1001 / Core i1003 / Core i1005 / Core i1007 / Core i1009 / Core i1011 / Core i1013 / Core i1015 / Core i1017 / Core i1019 / Core i1021 / Core i1023 / Core i1025 / Core i1027 / Core i1029 / Core i1031 / Core i1033 / Core i1035 / Core i1037 / Core i1039 / Core i1041 / Core i1043 / Core i1045 / Core i1047 / Core i1049 / Core i1051 / Core i1053 / Core i1055 / Core i1057 / Core i1059 / Core i1061 / Core i1063 / Core i1065 / Core i1067 / Core i1069 / Core i1071 / Core i1073 / Core i1075 / Core i1077 / Core i1079 / Core i1081 / Core i1083 / Core i1085 / Core i1087 / Core i1089 / Core i1091 / Core i1093 / Core i1095 / Core i1097 / Core i1099 / Core i1101 / Core i1103 / Core i1105 / Core i1107 / Core i1109 / Core i1111 / Core i1113 / Core i1115 / Core i1117 / Core i1119 / Core i1121 / Core i1123 / Core i1125 / Core i1127 / Core i1129 / Core i1131 / Core i1133 / Core i1135 / Core i1137 / Core i1139 / Core i1141 / Core i1143 / Core i1145 / Core i1147 / Core i1149 / Core i1151 / Core i1153 / Core i1155 / Core i1157 / Core i1159 / Core i1161 / Core i1163 / Core i1165 / Core i1167 / Core i1169 / Core i1171 / Core i1173 / Core i1175 / Core i1177 / Core i1179 / Core i1181 / Core i1183 / Core i1185 / Core i1187 / Core i1189 / Core i1191 / Core i1193 / Core i1195 / Core i1197 / Core i1199 / Core i1201 / Core i1203 / Core i1205 / Core i1207 / Core i1209 / Core i1211 / Core i1213 / Core i1215 / Core i1217 / Core i1219 / Core i1221 / Core i1223 / Core i1225 / Core i1227 / Core i1229 / Core i1231 / Core i1233 / Core i1235 / Core i1237 / Core i1239 / Core i1241 / Core i1243 / Core i1245 / Core i1247 / Core i1249 / Core i1251 / Core i1253 / Core i1255 / Core i1257 / Core i1259 / Core i1261 / Core i1263 / Core i1265 / Core i1267 / Core i1269 / Core i1271 / Core i1273 / Core i1275 / Core i1277 / Core i1279 / Core i1281 / Core i1283 / Core i1285 / Core i1287 / Core i1289 / Core i1291 / Core i1293 / Core i1295 / Core i1297 / Core i1299 / Core i1301 / Core i1303 / Core i1305 / Core i1307 / Core i1309 / Core i1311 / Core i1313 / Core i1315 / Core i1317 / Core i1319 / Core i1321 / Core i1323 / Core i1325 / Core i1327 / Core i1329 / Core i1331 / Core i1333 / Core i1335 / Core i1337 / Core i1339 / Core i1341 / Core i1343 / Core i1345 / Core i1347 / Core i1349 / Core i1351 / Core i1353 / Core i1355 / Core i1357 / Core i1359 / Core i1361 / Core i1363 / Core i1365 / Core i1367 / Core i1369 / Core i1371 / Core i1373 / Core i1375 / Core i1377 / Core i1379 / Core i1381 / Core i1383 / Core i1385 / Core i1387 / Core i1389 / Core i1391 / Core i1393 / Core i1395 / Core i1397 / Core i1399 / Core i1401 / Core i1403 / Core i1405 / Core i1407 / Core i1409 / Core i1411 / Core i1413 / Core i1415 / Core i1417 / Core i1419 / Core i1421 / Core i1423 / Core i1425 / Core i1427 / Core i1429 / Core i1431 / Core i1433 / Core i1435 / Core i1437 / Core i1439 / Core i1441 / Core i1443 / Core i1445 / Core i1447 / Core i1449 / Core i1451 / Core i1453 / Core i1455 / Core i1457 / Core i1459 / Core i1461 / Core i1463 / Core i1465 / Core i1467 / Core i1469 / Core i1471 / Core i1473 / Core i1475 / Core i1477 / Core i1479 / Core i1481 / Core i1483 / Core i1485 / Core i1487 / Core i1489 / Core i1491 / Core i1493 / Core i1495 / Core i1497 / Core i1499 / Core i1501 / Core i1503 / Core i1505 / Core i1507 / Core i1509 / Core i1511 / Core i1513 / Core i1515 / Core i1517 / Core i1519 / Core i1521 / Core i1523 / Core i1525 / Core i1527 / Core i1529 / Core i1531 / Core i1533 / Core i1535 / Core i1537 / Core i1539 / Core i1541 / Core i1543 / Core i1545 / Core i1547 / Core i1549 / Core i1551 / Core i1553 / Core i1555 / Core i1557 / Core i1559 / Core i1561 / Core i1563 / Core i1565 / Core i1567 / Core i1569 / Core i1571 / Core i1573 / Core i1575 / Core i1577 / Core i1579 / Core i1581 / Core i1583 / Core i1585 / Core i1587 / Core i1589 / Core i1591 / Core i1593 / Core i1595 / Core i1597 / Core i1599 / Core i1601 / Core i1603 / Core i1605 / Core i1607 / Core i1609 / Core i1611 / Core i1613 / Core i1615 / Core i1617 / Core i1619 / Core i1621 / Core i1623 / Core i1625 / Core i1627 / Core i1629 / Core i1631 / Core i1633 / Core i1635 / Core i1637 / Core i1639 / Core i1641 / Core i1643 / Core i1645 / Core i1647 / Core i1649 / Core i1651 / Core i1653 / Core i1655 / Core i1657 / Core i1659 / Core i1661 / Core i1663 / Core i1665 / Core i1667 / Core i1669 / Core i1671 / Core i1673 / Core i1675 / Core i1677 / Core i1679 / Core i1681 / Core i1683 / Core i1685 / Core i1687 / Core i1689 / Core i1691 / Core i1693 / Core i1695 / Core i1697 / Core i1699 / Core i1701 / Core i1703 / Core i1705 / Core i1707 / Core i1709 / Core i1711 / Core i1713 / Core i1715 / Core i1717 / Core i1719 / Core i1721 / Core i1723 / Core i1725 / Core i1727 / Core i1729 / Core i1731 / Core i1733 / Core i1735 / Core i1737 / Core i1739 / Core i1741 / Core i1743 / Core i1745 / Core i1747 / Core i1749 / Core i1751 / Core i1753 / Core i1755 / Core i1757 / Core i1759 / Core i1761 / Core i1763 / Core i1765 / Core i1767 / Core i1769 / Core i1771 / Core i1773 / Core i1775 / Core i1777 / Core i1779 / Core i1781 / Core i1783 / Core i1785 / Core i1787 / Core i1789 / Core i1791 / Core i1793 / Core i1795 / Core i1797 / Core i1799 / Core i1801 / Core i1803 / Core i1805 / Core i1807 / Core i1809 / Core i1811 / Core i1813 / Core i1815 / Core i1817 / Core i1819 / Core i1821 / Core i1823 / Core i1825 / Core i1827 / Core i1829 / Core i1831 / Core i1833 / Core i1835 / Core i1837 / Core i1839 / Core i1841 / Core i1843 / Core i1845 / Core i1847 / Core i1849 / Core i1851 / Core i1853 / Core i1855 / Core i1857 / Core i1859 / Core i1861 / Core i1863 / Core i1865 / Core i1867 / Core i1869 / Core i1871 / Core i1873 / Core i1875 / Core i1877 / Core i1879 / Core i1881 / Core i1883 / Core i1885 / Core i1887 / Core i1889 / Core i1891 / Core i1893 / Core i1895 / Core i1897 / Core i1899 / Core i1901 / Core i1903 / Core i1905 / Core i1907 / Core i1909 / Core i1911 / Core i1913 / Core i1915 / Core i1917 / Core i1919 / Core i1921 / Core i1923 / Core i1925 / Core i1927 / Core i1929 / Core i1931 / Core i1933 / Core i1935 / Core i1937 / Core i1939 / Core i1941 / Core i1943 / Core i1945 / Core i1947 / Core i1949 / Core i1951 / Core i1953 / Core i1955 / Core i1957 / Core i1959 / Core i1961 / Core i1963 / Core i1965 / Core i1967 / Core i1969 / Core i1971 / Core i1973 / Core i1975 / Core i1977 / Core i1979 / Core i1981 / Core i1983 / Core i1985 / Core i1987 / Core i1989 / Core i1991 / Core i1993 / Core i1995 / Core i1997 / Core i1999 / Core i2001 / Core i2003 / Core i2005 / Core i2007 / Core i2009 / Core i2011 / Core i2013 / Core i2015 / Core i2017 / Core i2019 / Core i2021 / Core i2023 / Core i2025 / Core i2027 / Core i2029 / Core i2031 / Core i2033 / Core i2035 / Core i2037 / Core i2039 / Core i2041 / Core i2043 / Core i2045 / Core i2047 / Core i2049 / Core i2051 / Core i2053 / Core i2055 / Core i2057 / Core i2059 / Core i2061 / Core i2063 / Core i2065 / Core i2067 / Core i2069 / Core i2071 / Core i2073 / Core i2075 / Core i2077 / Core i2079 / Core i2081 / Core i2083 / Core i2085 / Core i2087 / Core i2089 / Core i2091 / Core i2093 / Core i2095 / Core i2097 / Core i2099 / Core i2101 / Core i2103 / Core i2105 / Core i2107 / Core i2109 / Core i2111 / Core i2113 / Core i2115 / Core i2117 / Core i2119 / Core i2121 / Core i2123 / Core i2125 / Core i2127 / Core i2129 / Core i2131 / Core i2133 / Core i2135 / Core i2137 / Core i2139 / Core i2141 / Core i2143 / Core i2145 / Core i2147 / Core i2149 / Core i2151 / Core i2153 / Core i2155 / Core i2157 / Core i2159 / Core i2161 / Core i2163 / Core i2165 / Core i2167 / Core i2169 / Core i2171 / Core i2173 / Core i2175 / Core i2177 / Core i2179 / Core i2181 / Core i2183 / Core i2185 / Core i2187 / Core i2189 / Core i2191 / Core i2193 / Core i2195 / Core i2197 / Core i2199 / Core i2201 / Core i2203 / Core i2205 / Core i2207 / Core i2209 / Core i2211 / Core i2213 / Core i2215 / Core i2217 / Core i2219 / Core i2221 / Core i2223 / Core i2225 / Core i2227 / Core i2229 / Core i2231 / Core i2233 / Core i2235 / Core i2237 / Core i2239 / Core i2241 / Core i2243 / Core i2245 / Core i2247 / Core i2249 / Core i2251 / Core i2253 / Core i2255 / Core i2257 / Core i2259 / Core i2261 / Core i2263 / Core i2265 / Core i2267 / Core i2269 / Core i2271 / Core i2273 / Core i2275 / Core i2277 / Core i2279 / Core i2281 / Core i2283 / Core i2285 / Core i2287 / Core i2289 / Core i2291 / Core i2293 / Core i2295 / Core i2297 / Core i2299 / Core i2301 / Core i2303 / Core i2305 / Core i2307 / Core i2309 / Core i2311 / Core i2313 / Core i2315 / Core i2317 / Core i2319 / Core i2321 / Core i2323 / Core i2325 / Core i2327 / Core i2329 / Core i2331 / Core i2333 / Core i2335 / Core i2337 / Core i2339 / Core i2341 / Core i2343 / Core i2345 / Core i2347 / Core i2349 / Core i2351 / Core i2353 / Core i2355 / Core i2357 / Core i2359 / Core i2361 / Core i2363 / Core i2365 / Core i2367 / Core i2369 / Core i2371 / Core i2373 / Core i2375 / Core i2377 / Core i2379 / Core i2381 / Core i2383 / Core i2385 / Core i2387 / Core i2389 / Core i2391 / Core i2393 / Core i2395 / Core i2397 / Core i2399 / Core i2401 / Core i2403 / Core i2405 / Core i2407 / Core i2409 / Core i2411 / Core i2413 / Core i2415 / Core i2417 / Core i2419 / Core i2421 / Core i2423 / Core i2425 / Core i2427 / Core i2429 / Core i2431 / Core i2433 / Core i2435 / Core i2437 / Core i2439 / Core i2441 / Core i2443 / Core i2445 / Core i2447 / Core i2449 / Core i2451 / Core i2453 / Core i2455 / Core i2457 / Core i2459 / Core i2461 / Core i2463 / Core i2465 / Core i2467 / Core i2469 / Core i2471 / Core i2473 / Core i2475 / Core i2477 / Core i2479 / Core i2481 / Core i2483 / Core i2485 / Core i2487 / Core i2489 / Core i2491 / Core i2493 / Core i2495 / Core i2497 / Core i2499 / Core i2501 / Core i2503 / Core i2505 / Core i2507 / Core i2509 / Core i2511 / Core i2513 / Core i2515 / Core i2517 / Core i2519 / Core i2521 / Core i2523 / Core i2525 / Core i2527 / Core i2529 / Core i2531 / Core i2533 / Core i2535 / Core i2537 / Core i2539 / Core i2541 / Core i2543 / Core i2545 / Core i2547 / Core i2549 / Core i2551 / Core i2553 / Core i2555 / Core i2557 / Core i2559 / Core i2561 / Core i2563 / Core i2565 / Core i2567 / Core i2569 / Core i2571 / Core i2573 / Core i2575 / Core i2577 / Core i2579 / Core i2581 / Core i2583 / Core i2585 / Core i2587 / Core i2589 / Core i2591 / Core i2593 / Core i2595 / Core i2597 / Core i2599 / Core i2601 / Core i2603 / Core i2605 / Core i2607 / Core i2609 / Core i2611 / Core i2613 / Core i2615 / Core i2617 / Core i2619 / Core i2621 / Core i2623 / Core i2625 / Core i2627 / Core i2629 / Core i2631 / Core i2633 / Core i2635 / Core i2637 / Core i2639 / Core i2641 / Core i2643 / Core i2645 / Core i2647 / Core i2649 / Core i2651 / Core i2653 / Core i2655 / Core i2657 / Core i2659 / Core i2661 / Core i2663 / Core i2665 / Core i2667 / Core i2669 / Core i2671 / Core i2673 / Core i2675 / Core i2677 / Core i2679 / Core i2681 / Core i2683 / Core i2685 / Core i2687 / Core i2689 / Core i2691 / Core i2693 / Core i2695 / Core i2697 / Core i2699 / Core i2701 / Core i2703 / Core i2705 / Core i2707 / Core i2709 / Core i27



Demon's Souls™

Moartea e un sfetnic bun

Mai ziceau unii: „Unde-s decesele de altădată?” Au și ei dreptate. După experimentarea unui joc precum Fable 2, hai să zicem action RPG-ul (deși etichetarea simplă a vreunei producții molyneuxiene e oarecum aberantă) echivalent ca exclusivitate pe X360 și paradoxal opus lui DS, nici eu n-aș ști cum s-o spun mai bine. Nu zic, posedă bietul joc povești faină și grafică simpatcă, dar dificultatea redusă la absurd a jocului (respawn-ul infinit cu pierderi minime în contextul în care inamicii trosniți își păstrează viața redusă), care dă din start impresia că trișezi, plus numeroasele scăpări în Lumea lui Tamagochi îl fac mai greu suportabil pentru cei avizi de niscai provocare. Orice individ școlit cu Zelda și / sau Diablo apreciază o doză de scandal. Ca să nu mai vorbesc de fanii Die by the Sword. Înșă lumea jocurilor de acum pare să le refuze orice of și contestație a orientării spre casual, în condițiile în care apar destule titluri care se joacă, practic, singure - sau oricum, mult nu ar mai lipsi. Dar cei care se grăbesc să-și

îndrepte degetele butucănoase către console, ar face mai bine să și le-nfigă înapoi în nas. Dovadă stă Demon's Souls, un proaspăt ARPG de consolă (mă rog, proaspăt în Europa și implicit în redacția noastră, căci prin Japonia și SUA se lăfăie încă de anul trecut pe rafturi), croit de From Software, cu mult koi, stil și tot atâta durere-n cot față de trendurile actuale. Sprijiniți de filiala japoneză a Sony Computer Entertainment, în caz că mai aveți dubii, dar în nefericitul context al exclusivității pentru PS3. Tot pe console Sony a luat naștere și franciza al cărui urmaș spiritual e DS, mai precis King's Field, semnat de aceeași From Software, serie apusă în urma refuzului dezvoltatorilor de a-l mai continua, din pricina costurilor ridicate de producție. Așadar, „veteranii” sunt invitați să-și încerce din nou oasele ruginite cu un titlu „pe bune”, ocazie perfectă și pentru n00bi să cunoască realitățile crude ale fantasy-ului întunecat virtual. Cu avertismentul că, încă de la primul pas, s-ar putea să-și pipăie o gaură sângărândă sub sold.



Ca orice ARPG setat pe gameplay și atmosferă care se respectă, DS prezintă destul de succint o poveste de fond, presărată cu mici detalii prin porțiuni ale lumii de joc și în dialogurile cu NPC-urile, în cel mai pur „Stay a while and listen” stil. Tărâmul Boletaria, un fel de Europă medievală fictivă, sub cârma vârstnicului rege Alland XII, cunoscuse o perioadă de reală prosperitate. Bazată însă pe lăcomia monarhului, care, printr-un ritual întunecat, păgân, a folosit puterea sufletelor în propriul său beneficiu. Pacea a fost însă tulburată de o ceață densă, care a invadat ținutul, aducând odată cu ea hordă de demonice care se hrănesc cu sufletele oamenilor, sub comanda Celui Străvechi (The Old One), un demon de o putere inimaginabilă. Cei goliți pe interior s-au transformat în niște brute nebune și foarte violente, iar haosul a pus stăpânire peste biata Boletaria. Deși mulți s-au încumetat să se aventureze prin vâlul de ceață pentru a căuta salvarea, cei mai mulți s-au pierdut în el sau au căzut victime ale puternicilor demoni. Un astfel de erou ești și tu, iar succintul tutorial te trăneste în ghearele unei dihănii imense, care-ți face urgent de petrecanie. Astfel, sufletul tău este purtat în Nexus, unde Fecioara Neagră, conducătoarea acestui loc mistic, te însărcinează, ca și pe ceilalți temerari, să călătorești în diversele regiuni ale Boletariei și să aduci suflete ale demonilor, folosite de oameni pentru a crește în putere și în cele din urmă pentru a rupe lanțurile Haosului de pe ținutul desacralizat. Ce urmează este o înfruntare tensionată, continuă, remarcabile întâlniri cu mari nume din Boletaria, acum simpli supraviețuitori ai urgiei și un număr satisfăcător de boși (sau mari demoni), din cei mai diverși și inspirați. Nu vă spun mai multe despre asta, fiindcă ar fi păcat, ci



vă îndemn să lăsați atmosfera magică a coruptei Boletarii să vă șoptească singură trista ei poveste. Și NPC-urile, foarte multe la număr. Deși generice ca rol, realizarea lor și contopirea cu fondul depresiv și plin de disperare le face totuși memorabile. Trebuie să știți doar atât: finalurile fac toți banii și mi s-au părut unele dintre cele mai de bun simț încheieri întâlnite în vreun joc....

Aspru-aspru!

Înainte să vă avântați în aventură, urmărită de o cameră plasată în spatele eroului, aveți de ales sexul, aspectul, numele și clasa inițială de personaj. Dacă ecranul de selectare a mamei m-a lăsat rece, fiind aproape la fel de greu să-ți tragi un fățu decent cum era și în Oblivion dacă țineai morțiș să joci ceva mai uman, clasele de personaje m-au încântat peste măsură, mai ales odată ce am putut constata diferențele de abordare, uriașe încă de la bun început, pentru fiecare în parte. De la cavaleri și barbari la hoți și magicieni, plus alte câteva tipuri, diferă atât statisticile de început, cât și echipamentul primit, armele sau tipul de magie disponibil, precum și ma-



niera în care pot rezolva anumite situații de gameplay. Alegerea depinde evident de propriile apucături, însă vă recomand să începeți cu o clasă melee, pentru a vedea pe pielea voastră cât de superbă este implementarea meleului. Ce-i drept, singurele posibilități de atac la distanță sunt date de arcași și de magi, însă până și aceștia vor trebui să recurgă la Sfântul Par din când în când. De

ce? Păi nu v-am zis că-i hardcore? Sper că nu vă așteptați să plonjați pe după vreun zid și să așteptați cuminteți regenerarea vitalității și a manei, nefiind deranjați între timp de turbații mănăcători de suflete omenești. Nu, prieteni, nu veți găsi așa ceva aici. Și puteți să vă luați adio și de la spam-ul cu poțiuni de restaurare, fiindcă DS are grijă ca resursele voastre să fie limitate și imposibil de folosit pe loc, iar pentru a progresa în joc, fiecare lovitură de sabie și abordare a unor adversari va trebui cântărită de două ori înainte de execuție. Personajele, deși nu se mișcă greoi, au o anumită lentoare în executarea unor acțiuni, iar acest fapt este exploatat de inamici, nu atât inteligenți cât rapizi și letali. În bătaie, Stamina este moneda de schimb, pe care va trebui să o administrați cu zgârcenie. La asta se adaugă controlul foarte bun al atacurilor, eschivelor și paradelor, satisfăcător cum rar mi-a fost dat să întâlnesc, dar la fel de neiertător cu cel care eziță. Dacă vă imaginați că puteți răzbi tocind principalul buton de atac, mâna pe mouse și înapoi la Torchlight. Demon's Souls solicită implicare totală și ochi bine beliți la ceea ce se întâmplă, fiindcă numeroșilor inamici aparenti li se adaugă ambuscade și capcane în cele mai neașteptate locuri. Pe măsură ce marșești necurați, câștigi suflete - moneda de schimb folosită pentru aproape orice, de la cumpărarea, repararea și îmbunătățirea echipamentului, care se degradează pe măsură ce este folosit, până la creșterea atributelor de bază. Vitality crește numărul de puncte de viață și viteza de mână a armelor. Intelligence oferă mai multă Mana și socluri pentru magii. Endurance, pe de altă parte, conferă bonusuri la Stamina, greutatea maximă a echipamentului ce poate fi cărat, dar și rezistență la foc, otrăvă și sângerare, devenind poate cel mai important. Strength crește puterea loviturilor, ca și Dexterity, care însă reduce penalizarea la cădere. Magic crește intensitatea efectelor magiei, în timp ce Faith dă acces la puteri miraculoase și le intensifică efectele, mărește numărul de miracole ce pot fi învățate și totodată ridică rezistența eroului la magie. Luck folosește evident pentru 100t,



dar și pentru a crește rezistența la boală. Fiindcă, desigur, te poți îmbolnăvi de la atâta stres. Nu în ultimul rând, Soul Level crește automat odată cu investirea de puncte în oricare alt atribut și oferă o armură mai bună (doar împotriva loviturilor fizice). În cazul în care sunteți destul de naivi să sperați că personajul va deveni overpowered și va efectua niscă pwnage prin Boletaria, v-o tai eu: nici pomeneală. În schimb, veți beneficia în timp de mai multe opțiuni și de posibilitatea de abordare a unor zone inaccesibile din motive tehnice (adică unde v-o luați fără discuții pe cocoșă). Că tot veni vorba, să vedem ce se întâmplă când crăpați. E important, fiindcă



vă veți petrece o bună parte din timp dând cu botul de țărăni. Ei bine, în loc să vă dea o mână de ajutor, precum alte titluri, DS vă pedepsește eșecul. Totuși, nu fără a vă acorda o șansă. Mai precis, odată cu moartea fizică (personajul lasă o băltoacă de ketchup la locul faptei) veți fi transportați într-o regiune pe care tocmai o explorați, însă în formă de spirit, iar toate creaturile normale bătute fizic vor reapărea, cu excepția boșilor și a anumitor elemente interactive. Baiul este acela că, în Soul Form, cum îi zic producătorii, viața îți atâră pe la jumătate (cel puțin până nu faci rost de anumite bonusuri), iar refacerea traseului până la pata de sânge care marchează locul decesului este cu mult mai dificilă. Totuși, reușita este răsplătită prin faptul că poți păstra sufletele acumulate până în acel moment. Și credeți-mă, la cât de nemilos e jocul, veți risca să catapultați control-

er-ul pe geam de fiecare dată când se va întâmpla asta. Adică al naibii de frecvent. Printre obiectele pe care le veți descoperi se numără tot soiul de arme și nelipsitele materii prime necesare îmbunătățirii armelor. La înfrângerea unui boss, se activează un waypoint către acea locație, pe care-l puteți folosi exact ca-n Diablo, pentru călătorii rapide. Și e foarte bine așa, fiindcă monstrul normal se respaw-



nează imediat ce părăsiți o zonă și reveniți s-o mai explorați. După ce veți fi completat primul sector din prima regiune, revenind în Nexus printr-un por-

tal, veți putea alege să explorați oricare dintre celelalte regiuni, devenite între timp disponibile. Un alt element de culoare interesant este tendința generală a personajului și a lumii. În funcție de atitudinea față de NPC-uri, personajului i se schimbă tendința către Pure Black (dacă ești rău) sau Pure White (dacă pui osul la treabă să-i ajuți pe cei necăjiți). În timp ce tendința personajului e permanentă, fiecare regiune în parte se





buie făcut pentru a schimba polaritatea lumii).

Proletaria needs you!

Dacă alegeți să jucați online, jocul poate deveni mult mai ușor, dar vă și expuneți unor amenințări. Mai precis, multiplayer-ul e contopit cu experiența single. Pe măsură ce jucați, veți vedea fantomele celorlalți jucători aflați în ace-

modifică în funcție de acțiunile săvârșite acolo. Pure White înseamnă în general inamici mai ușor de bătut, dar și o răsplătă mai mică ca drop-uri de obiecte rare și o șansă crescută de găsire a obiectelor vindicătoare, precum și mai multe puncte de viață în Soul Form, în timp ce Pure Black e perfect pentru grinding (și DS cam invită la grinding, dar vă spun că e cel mai plăcut și satisfăcător grinding pe care l-am făcut vreodată), dând arme rare, dar având și inamici mai puternici în condițiile în care eroul se trezește cu mai puțină viață în Soul Form decât în mod normal. Fiind două polarități cu două fațete opuse ale Boletariei, ele dau practic un total de două variante ale NPC-urilor (de exemplu un NPC killărit în formă fizică într-o lume Pure White continuă să existe în Pure Black ca Black Phantom), așa că ambele merită explorate (jocul vine cu Strategy Guide și veți afla ce tre-

eași zonă, având ocazia să descoperiți noi secrete care v-au scăpat (pasaje, manete). În același timp, dacă sunteți în formă fizică și vedeți pata de sânge a altui jucător căzut, puteți revedea ultimele lor acțiuni, ceea ce vă poate ajuta să evitați anumite situații sau capcane. Fiecare jucător poate totodată lăsa mesaje pe pardoseală, avertizându-i pe ceilalți de existența anumitor pericole sau revelându-le diverse aspecte ale jocului, ca pozițiile capcanelor, tactici care funcționează împotriva unor monștri sau boși sau chiar îi pot induce în eroare. În modul cooperativ, gazda joacă în corpul fizic, iar musafirii (maxim doi) apar sub formă de suflete și se pot întoarce la aventura lor doar odată ce înfrâng un boss. Și cum știm că necazurile îi uesc pe oameni, veți fi surprinși cât de bine vă veți înțelege cu străini totali, prin simple gesturi și anticipând necesitățile lor. Forma competitivă

permite invadarea lumii de joc a altui jucător ca Black Phantom pentru a-l ucide. În cazul unui succes, invadatorul se întoarce la forma lui fizică. Altfel, cel care se apără bine primește o parte din sufletele agresorului său. Există și mari surprize (ok, poți să apari ca ... mnu vă spun), însă ideea este că n-am mai întâlnit un asemenea multiplayer și sunt realmente impresionat. Ce mai turavura. Dacă aveți PS3, puneți mâna pe el!

Caleb



KING'S FIELD IV - ANCIENT CITY

Același producător, alte vremuri, însă un joc foarte reușit, care a marcat cizelarea maximă a elementelor seriei. King's Field IV este un RPG cu luptă la persoana întâi, puzzle-uri și multă explorare a unei lumi cu atmosferă magică, în care eroul trebuie să întoarcă un idol blestemat în Străvechiul Oraș pentru a salva omenirea de la un sfârșit tragic, în ghearele unor dihanii însetate de haos. KF IV te forțează să chibzuiești bine înainte de folosirea magiei sau a forței brute. E de PS2, iar discul funcționează perfect și cu PS3. Partea mai dificilă este să-l procurați.

BUNE:

- ▶ hardcore ca la mama acasă, dar extrem de satisfăcător
- ▶ sistem de luptă reușit
- ▶ multiplayer inedit, încurajează cooperarea strânsă

RELE:

- ▶ n00bii vor fi striviți fără milă
- ▶ uneori frustrant
- ▶ poveste ca și inexistentă în afara fondului și a ocazionalelor detalii tulburi

CONCLUZIE:

Cel mai reușit Action RPG recent de pe PlayStation 3 și probabil de pe orice platformă. Greutatea nemicitoare este perfect balansată de satisfacția enormă (de a supraviețui), iar conservatorismul aparent orbesc se dovedește inteligent combinat cu elemente inovatoare, într-o experiență unică. Vă va ține cu frica-n sân pentru mult timp.

GRAFICĂ

SUNET

GAMEPLAY

MULTIPLAYER

STORYLINE

IMPRESIE

9

Gen Action RPG Producător From Software, SCE Japan Distributor SCE

Ofertant GameShop.ro ON-LINE www.demons-souls.com

Consolă PlayStation 3



MAFIA II



URMĂREȘTE-NE PE:



WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME



WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME

DEMO DISPONIBIL DIN 10 AUGUST PE MAFIA2GAME.COM

27 AUGUST 2010



© 1998-2010 Take-Two Interactive Software, Inc. și subsidiarii săi. Mafia II dezvoltat de 2K Czech, 2K Czech, sigla 2K Czech, 2K Games, sigla 2K Games, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, sigla Mafia II și Take-Two Interactive Software sunt mărci comerciale deținute de Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 și sigla Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft. "PS", "PS3", "PS2" și "PS" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA și PhysX sunt mărci comerciale deținute de NVIDIA Corporation și sunt folosite sub licența acestuia. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivelor lor deținători. Toate drepturile rezervate.

skate 3

Cui îi trebuie dinți ca să se dea pe o placă?

Lumea din jur se află în continuă schimbare. Am citit în Fundația lui Asimov o descriere excelentă a lumii și a modului în care evoluează. Deși din punct de vedere tehnologic facem salturi gigantice de la un an la altul, ca să nu spunem de la o generație la alta, rămânem închiști în niște reguli comportamentale etice arhaice, care ne opresc evoluția spirituală și ne fac niște neandertali care se folosesc de nave spațiale fără niciun fel de discernământ. Tare nea' Asimov așa, iar cartea o recomand tuturor celor cărora le-a scăpat până acum.

De ce mă iau de evoluția spirituală și de cea tehnologică? Pentru că, pentru mine, puținii care ies din tiparul social oferit implicit de cei din jur, chiar băgat forțat pe gât, sunt cei care evoluează din punct de vedere spiritual. Deși pentru unii și pentru alții, mai ales pentru niște boșorogi, par niște paria ai societății, mie mi se par niște oameni care gândesc out of the box. Și nu mă refer la cei care trăiesc prin scorburii sau boschetarii care re-

descoperă natura și renegă tehnologia pentru că este pângărită. Nu, aceia sunt niște idioți. Mă refer la cei care reușesc să îmbine spiritualul cu tehnologia și scot ceva frumos din ea.

Ca de exemplu cei care au inventat skateboard-ul, folosindu-se de niște principii tehnice moderne ce îți satură o nevoie ancestrală. Viteză, zbor, adrenalină...

Acum în echipă

În general, jocurile pe calculator și console cu și despre sport care se bucură în fiecare an de o nouă variantă nu se pot lăuda mereu cu o revigorare sau reinventare a genului. De la un an la

altul, prea puține dintre ele aduc elemente cu adevărat noi, care să justifice prețul sau titlul de joc nou. În principiu, producătorii se folosesc de succesul titlului inițial și scot la vânzare produse reciclate în proporție de 80%. Am văzut asta în majoritatea jocurilor de gen. Pentru a



Cadeeee!



Gașca lu' Sparge Dinți

nu arunca vorbe goale, vă provoc să vă aduceți aminte de FIFA, NBA, NHL, Moto GP, Tenis și altele. În principal, jocuri ce poartă semnătura EA Sports, deoarece ei sunt tătici în simulatoarele sportive.

Skate 3 este, după cum îi spune numele, cea de-a treia parte a unei serii de jocuri produse de Black Box și distribuite de EA. Curioasă alegere făcută de EA, de a nu produce chiar ei jocul în cadrul studioului propriu EA Sports. La fel ca în multe dintre jocurile ajunse deja la a treia generație a aceleiași serii, lucrurile care pot fi aduse pentru a oferi o experiență diferită de joc sunt prea puține la număr. De acest simptom suferă și Skate 3, care nu este mult diferit în cadrul gameplay-ului față de 1 și 2.

Cu toate acestea, partea a treia vine cu un suflu nou prin povestea oferită și modul prin care aceasta oferă caracteristici noi gameplay-ului. Tu ești un nou venit pe scena skateboarder-ilor și vrei să pui bazele unei fir-

me de produse noi pentru aceștia. Pentru a le promova, intri direct în lumea lor și nu faci un brainstorming într-un zgârie nori, înconjurat de oameni la costum. Le cucerești inima și banii prin performanțele obținute de tine cu ajutorul produselor tale. Cu cât înalți mai mult în modul Career, cu atât devii mai cunoscut și începi să-ți faci prieteni printre skater-ii cu mai multă influență. Astfel că, după o vreme, nu vei mai participa la concursuri de unul singur, ci vei avea suportul unei echipe întregi, ale cărei rezultate bune sau rele se vor reflecta asupra modului în care compania ta este privită de ceilalți. Dar stai liniștit, mai niciodată nu te va scoate din cacao vreun coechipier, deoarece calitățile ce îl caracterizau înainte de a intra în echipa ta nu vor mai fi aceleași. În medie, scorul obținut de ei va fi cel atins de tine.

Însă problema se schimbă în momentul în care joci în modul online și orice jucător real poate intra și înlocui pe cineva din echipa ta. Astfel vei putea chiar să fii propulsat în clasamente de aportul unui prieten super mersier, care vine să-ți dea o mână de ajutor. Acest lucru nu se poate face de la începutul jocului, deci nu îl poți trișa prea ușor. Doar după ce îți vei clădi o reputație destul de solidă se vor deschide porțile, lăsând alți jucători

să participe în competiții alături de tine.

Că tot am ajuns la capitolul competiții, jocul nu duce lipsă de varietate în cadrul acestora. Ele se vor întinde de la eterna bătălie pe puncte, unde poți face non-stop aceleași trick-uri pe care le știi cel mai bine (la capitolul acesta, arbitrii sunt jalnici și deloc cum ne-am obișnuit în Tony Hawk's de exemplu, unde aceeași schemă primește din ce în ce mai puține puncte), sau competiții unde trebuie să sari cât mai sus ori alte câteva.

În principiu, jocul nu te impresionează prea tare, mai ales dacă ai jucat predecesoarele sale, dar pentru cine trece de la Tony Hawk's la Skate, diferențele sunt vădite. Cel puțin schema de control a plăcii este cu totul și cu totul altfel. Uită de butoanele consacrate unei scheme anume și gândește-te la un control simultan cu cele

două stick-uri, unde fiecare flick al acestora imprimă o mișcare relativ logică plăcii. Un adevărat tur de forță pentru cei neobișnuiți, dar perfect logic odată ce te obișnuiești cu el.

O altă parte importantă a jocului, dar nu atât de interesantă pentru mine, sunt editoarele de nivel. Nu foarte ușor de umblat cu ele, acestea îți oferă un sentiment de arhitect, bun sau prost, în



Un altfel de Yoda

Coach Frank Says:

Kickflip the grass gap



funcție de talentul fiecăruia. Dacă ești un skater înveterat și știi ce îți place să faci pe stradă, îți poți crea astfel traseul ideal pe care să ai cele mai mari satisfacții. Cu toate acestea, vei putea fi un pic descurajat de gradul înalt de dificultate al editoarelor.

Koniec

alternativa



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Pentru fanii jocurilor pe placă cu rulmenți, Underground 2 este cel mai bun titlu care poartă numele celebrului skater, un joc care surprinde cu adevărat senzația pe care o simte un grup de skateri trăsnii, topăind de colo-colo pe bărne, cabluri de înaltă tensiune și prin curți, de parcă s-au născut pe garduri. Dacă îți place genul sau orice alt joc din seria Tony Hawk's sau Skate, Underground 2 poate fi tot ceea ce ai nevoie pentru a te deconecta.

©LEVEL IANUARIE 2005

BUNE:

▶ grafică minunată
▶ jocul în echipă este interesant, deși este disponibil destul de târziu în joc

RELE:

▶ prea puține lucruri noi față de precedentele titluri
▶ editoarele de nivel sunt făcute pentru proiectanți profesioniști
▶ pentru un începător este destul de greu de stăpânit la început

CONCLUZIE:

Un joc complex, deși cu elemente deja fumeate, Skate 3 poate fi ceea ce cauți anul acesta în materie de jocuri cu skate-ul. Cu atât mai mult cu cât ai și alți prieteni care sunt atrași de acest stil de joc și cu care vei putea evolua în paralel în modul Career.

8,1

GRAFICĂ 08
SUNET 08
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 09
STORYLINE 08
IMPRESIE 08



Gen Sport Sistem: Producător Black Box Distribuitor: A
Ofertant: GameShop.com ON-LINE: skate3.ro

Nitro Games este producătorul care ne-a dat seria East India Company, despre care am mai scris în revista noastră. Era vorba despre un fel de simulator de comerț naval, ce avea în componență atât o hartă strategică pe care se desfășurau evenimentele la nivel global, cât și o secțiune tactică, în care se desfășurau bătăliile navale, tridimensionale și în timp real. Dacă vă mai amintiți, am criticat la vremea aceea faptul că pe o structură simplistă și ușor plictisitoare a simulării strategice se greau elemente care, în mod artificial, creștea semnificativ dificultatea jocului.



Eu, colonul

Na, trebuie să fondezi o colonie, să o populezi, să crești populația aducând cât mai mulți coloniști din țara de baștină, să mărești astfel raza de acoperire a coloniei, în așa fel încât să acoperi o arie geografică în care să se afle cât mai multe resurse, pe care le poți extrage și vinde ca materii prime, ori le poți prelucra primar, dacă ți-ai construit clădirile necesare, iar apoi comercializa în această formă.

Deja sună ca un Colonization simplist, nu? Păi, asta și este. Dar, repet, unul simplist, în care singurul plus semnificativ față de Colonization sunt bățăile navale 3D în timp real. Altfel, zău dacă pot să-mi storc mintea

Semnul celor patru

Ideea cu care au venit producătorii nu este deloc una rea. Tu ești supervizat de patru consilieri, fiecare dintre ei acoperind câte un singur câmp specific de dezvoltare (militar, financiar, religios ș.a.m.d.). Aceștia interacționează cu tine, dându-ți misiuni și fixându-ți diverse obiective pe parcursul campaniei, oferindu-ți totodată și un feedback al felului în care tu te-ai conformat sfaturilor lor. În situația în care ți nemulțumești prea mult pe câțiva dintre acești consilieri, se lasă cu game over. Partea bună este că poți să mai temporezi lucrurile cu cite unul-doi dintre consilieri, atâta vreme cât stai bine per total cu rezultatele luminatului tău leadership.

În opinia mea, să îți pui niște imitații de mușchi împrumutați de la alții mai buni în strategie, peste un trup de gameplay costeliv precum cel al East India Company, și să îi dai drumul apoi pe piață, dar nu ca freeware, este pur și simplu lame. Iar dacă asta nu era de ajuns, bom-



Deci, de ce a mai apărut Commander: Conquest of the Americas? Iar dacă a apărut, de ce l-aș cumpăra? Eu, unul, încă nu am găsit răspunsul la aceste întrebări.

Marius Ghinea



CIVILIZATION 4: COLONIZATION

Adică, dacă tot ne băgăm la o colonizare, măcar să o facem ca profesioniști. Cu toate eventualele lui păcate, Colonization-ul lui Sid Meier este incomensurabil mai bun decât dorbă de elemente împrumutate și încoprite în Commander: Conquest of the Americas. Cu o modelare superioară a procesului de colonizare și ajutat de game-play-ul implementat pe motorul de Civ 4, Colonization este nu doar mai bun decât Commander: COTA, dar și mult mai plăcut la joc.

BUNE:

- ▶ bătăliile navale
- ▶ sistemul cu cei patru consilieri

RELE:

- ▶ este o compilație de idei imprumutate
- ▶ partea de strategie e în timp real
- ▶ încălzirea globală

CONCLUZIE: Există titluri la care, subit, mi se taie ochii până și de a face screenshot-uri. Commander: Conquest of the Americas este unul dintre acestea. Recomand a se juca dacă aveți o alergie exotică la Colonization sau seria Total War. În ambele cazuri, în opinia mea, titlul dat jocului - Commander: Conquest of the Americas - este prea lung și îmi taie cheful de a mai face orice cucerire, în special în calitate de comandant.

GRAFICA	08	
SUNET	08	
GAMEPLAY	07	
MULTIPLAYER	--	
STORYLINE	--	
IMPRESIE	06	

Gen Price RTI Producător: **Price Systems** Distribuitor: **Price Systems România**
 Ofertant: **Game-Price.com** ON-LINE: **www.eprice.ro**

CERINȚE MINIME: Procesor: 2 GHz Core Duo Memorie: 2 GB RAM
 Accelerare 3D: 100 MB

SUPER MARIO GALAXY 2



Z.c.! D. c.!?

Nintendo a transformat 2D-ul în 3D și a făcut-o atât de bine (prin Zelda, Mario și Metroid) și atât de precoce, încât chiar și acum, după atâția ani, mulți dintre noi încă mai consideră, datorită saltului tehnologic, că acelea au fost cele mai bune jocuri

ale tuturor timpurilor. Nu zic că nu au fost bune, dar alt salt tehnologic grandios, precum a fost trecerea de la 2D la 3D la acea vreme, care să devină accesibil rapid tuturor, probabil nu o să mai existe, deși tot Nintendo se pre-gătește pentru un 3D „cu profunzime” odată cu lansarea

noii console portabile 3DS și uite așa am ajuns să considerăm că toate jocurile (bune) nu sunt la bază decât îmbunătățiri sau mixuri ale precedentelor (parcă aș scrie scenariul la Inception 2 atât de complicată am făcut fraza asta). E timpul să schimbăm.

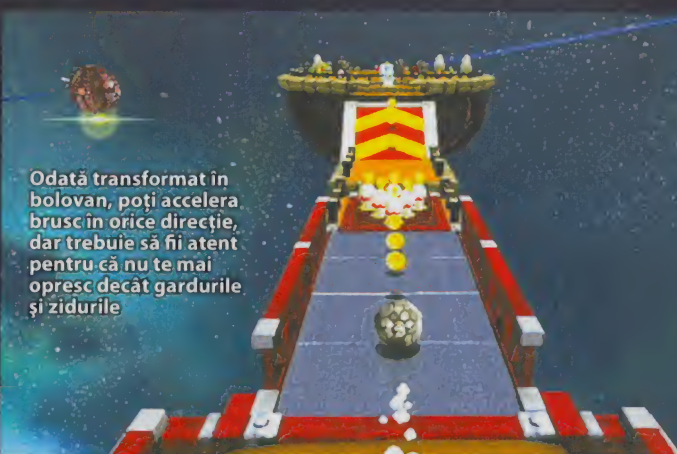


10 ani mai târziu, tot Nintendo, dar de data asta cu un handicap serios față de concurență din punctul de vedere al graficii, încerca, prin Super Mario Galaxy, să ducă la perfecțiune platforming-ul 3D. Ajutat de 2 controller-e ingenioase, de spațiu (cel ceresc) și de mult bun simț „Ninti” nu numai că a reușit, dar a avut atâtea idei, dintre care unele nu se potriveau cu „decorul” inițial (sau pur și simplu nu a mai fost loc și timp pentru implementare), încât a decis să facă și o continuare. Una în care povestea să fie doar un pretext (nu că ar excela vreodată în jocurile Mario, excluzându-le pe cele de „Hărtie”), în schimb gameplay-ul și ideile năstrușnice să fie pietre de temelie (nu că nu ar fi mai mereu așa).

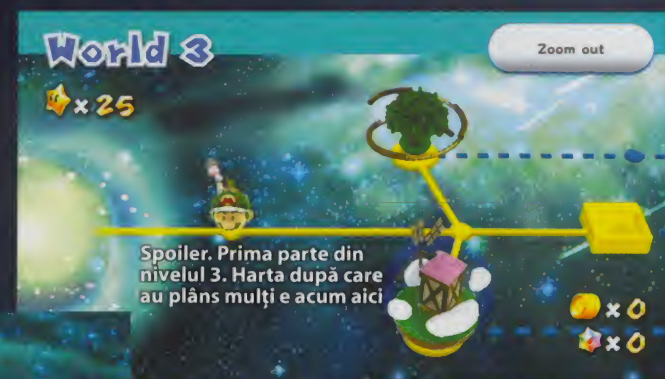
Super Mario Galaxy 2 (SMG2) se adresează astfel celor care au iubit SMG și vor mai mult, mai greu și mai deosebit. Sunt oarecum supărat pe acest artificiu de marketing (chit că e adevăr în ce ne spun) pentru că îmi închide posibilitățile de depunere și mă obligă la o notă mare dinainte de a începe. Nu-ți place SMG (un joc oricum aproape perfect), nu ai de ce să cumperi SMG2. „Știm că nu avem poveste, dar aici doar ne-am jucat cu ideile noastre, am făcut un cadou fanilor.” Gameplay-ul era aproape perfect încă din jocul inițial, iar Nintendo nu e genul de companie care să strice sau să modifice

Ingredientul secret: zeci de lucruri noi pe același blat

Start. Și de la capăt: Prințesa e, bineînțeles, răpită de Bowser și dusă din nou în mijlocul universului. Surpriză însă, de data asta nu mai suntem aruncați în spațiu, suntem ajutați chiar de steluțele adunate cu atâta har în prima parte. În semn de prietenie, acestea ne-au construit o navă spațială care ne seamănă (sincer, mai repede seamănă cu Luigi,



Odată transformat în bolovan, poți accelera brusc în orice direcție, dar trebuie să fii atent pentru că nu te mai opresc decât gardurile și zidurile



Spoiler. Prima parte din nivelul 3. Harta după care au plâns mulți e acum aici

dar calul de dar...), cu care însă nu ne putem deplasa decât până la prima galaxie, pentru că, bineînțeles, Bowser a împrăștiat din nou steluțele „energie” pe o multitudine de planete.

Jocul, așa cum era de așteptat, nu pierde timpul cu povești de adormit copii și ne aruncă rapid în căutarea primei steluțe pe prima planetă a celei mai apropiate galaxii. O planetă



La comanda propriei nave. De la depărtare, seamănă cu capul lui Mario-Luigi și poate fi cercetată la fel ca orice altă planetă

ceva ce merge bine. Și atunci ce mai rămâne? Rămâne să vedem dacă noile planete-lumi imaginare de Shigeru Miyamoto and CO. ne mai pot surprinde și ține în loc, pentru că e greu să faci o continuare și să surprinzi cu aceeași putere ca și cu originalul (care de fapt nu e nici el originalul, e doar o variantă modificată a primului Mario 3D (64)...).



De multe ori, perspectiva se schimbă și Galaxy (1 sau 2) devine un adevărat side-scroller 2.5D. Clasic

Planetele mici sunt printre cele mai frumoase, dar imaginile nu fac deloc cinste frumuseții acestui joc

de reacomodare, fără prea multe noutăți, dar care ne aduce aminte cât de frumoase erau lumile imaginate inițial. În scurt timp, Nintendo revine însă la ce face el cel mai bine: începe să apese butoanele nostalgiei. Yoshi își face apariția. Căluțul-dinozaur, prietenul nostru vechi, poate mânca și aici cam orice întâlnește, dar poate în același timp să se și prindă cu limba de anumite platforme sau trage cu ea de mână. Remote-ul își face treaba cu precizie și în scurt timp te vei trezi că mănânci ținte multiple sau că sari ca o maimuță de pe o platformă pe alta.

Apoi, „Ninti” aruncă în joc armele (ideile) mai grele: cum vi se pare o planetă cu sateliți atât de apropiați de ea încât poți sări pe ei? Dar o foreză cu ajutorul căreia ai putea ajunge pe partea cealaltă a planetei, în locuri inaccesibile (dacă ai calculat bine) sau chiar în interiorul ei, dacă e seacă? De aici și până la o întreagă planetă mini-eră nu mai e drum lung. Aveți chef de puțin Boulder Dash? Nimic mai simplu. Boșii își fac și ei apariția, acum aproape la fiecare sfârșit de nivel. Numai ei mi se par o muncă titanică. Imaginați-vă că sunteți puși să creați 100 de astfel de monștri unici, haioși, dar în același timp impunători, dificili și diferiți ca rezolvare în universul cu posibilități relativ restrânse din Mario. „Nimic mai simplu”, au spus ei.

Vă plăceau cuburile de lemn în copilărie? Imaginați-vă o lume făcută numai din ele, cu aceleași texturi care parcă te fac să le simți și mirosul, acum cu bonusuri gravitaționale și puzzle-uri geometrice.

Costume spuneți? Ce ziceți de un Mario-bolovan, care poate dărâma și sparge orice? Dar de un Mario-nor, care poate crea platforme-nor oriunde, deschizând astfel încă o sută de posibilități, acum pe verticală. Cu timpul, descoperi că Yoshi se poate transforma chiar și în „Sonic”, dacă mănâncă fructul potrivit, iar Mario le dă o lecție celor de la Sega despre cum ar trebui să fie făcut un Sonic în 3D (aici exagerez, primele 2 Sonic-uri 3D de pe Dreamcast erau foarte bine făcute). Apoi, ajutat de alt fruct se poate transforma într-un... dar mă opresc, pentru că nu vreau să stric mai mult din plă-



Pe porțiunile de circ controlul se face ținând Remote-ul drept și înclinându-l în direcția dorită

Plângăcioșii sunt exmatriculați

cerea descoperirii, tot ce am spus mai sus veți întâlni în nivelul-galaxia 1 (din 7).

Galaxy 2 este unul din jocurile cu un foarte mare respect pentru cumpărător, dar mai ales pentru joacă în general. Astfel, se poate întâmpla să descoperi de-abia la sfârșitul jocului că Mario poate face un triplu salt. Chiar dacă te-ai descurcat fără el, primești astfel un mic bonus în gameplay, un artificiu care, deși pare infim în scris, înseamnă foarte mult pentru jucător când ajunge să tragă cu ochiul la lumile deja vizitate. Pentru că Nintendo nu s-a oprit la lucrurile mici. Fiecare planetă-lume are o stea (poate două) și o medalie-cometă ascunse. Este o plăcere să stai să cauți prin niveluri căile de a ajunge la ele, ca un adevărat explorator. Câteodată știi clar ce ai de făcut, dar nu ai încă uneltele-abilități necesare (din acest motiv vă recomand să plecați în căutarea lor spre sfârșitul jocului), altă dată descoperi calea, dar se dovedește una foarte grea sau



poate, din contră, vezi unde sunt, dar pur și simplu nu-ți trece prin cap cum ai putea să le ajungi. Cel mai rău-frumos este însă când revii pe o planetă micuță care nu pare să aibă niciun secret și te blochezi. Aceeași plăcere exploratoare am simțit-o și-n primul SMG, dar parcă aici soluțiile sunt mai grele, mai incredibile, satisfacția fiind cu atât mai mare odată cu descoperirea sau completarea unui traseu. Medaliiile-cometă? Ei bine, acestea atrag (în mare, la fel ca în original) o cometă în câmpul gravitațional al unei planete și îi schimbă în acest mod proprietățile (gravitaționale, fizice), transformând nivelul într-o adevărată provocare.

Una din cele mai mari plângeri, trebuia să existe și așa ceva, adusă primei părți a fost lipsa unei hărți sau a unui „nod” care să-ți permită revenirea coerentă pe toate

Alt spoiler

planetele vizitate. Nintendo a plusat: hartă, supra-hartă, plus nod de comunicație, în speță, nava primită cadou. Navă care se și upgradează aproape la fiecare stelută găsită, găselniță cu mare impact pentru iubitorii RPG-urilor.

Alt minus găsit primului SMG, prin comparație cu Super Mario Sunshine, a fost sistemul fizic implementat. Frecarea și impulsul (inerția) sunt mai puțin vizibile aici, sublinia bine Tim Rogers, un redactor pe care-l urmăresc cu plăcere datorită modului în care sare cu ușurință de la una la alta și reușește mai mereu să creeze articole în care în 90% din timp povestește despre altceva decât de jocuri. Nintendo a ascultat și a readus gravitația, frecarea și impulsul acolo unde le e locul. Mario se oprește și schimbă mai greu direcția de alergare, când te apropii în viteză de un perete, are tendința de a încetini și de a se proteja cu palmele, când cade de la o înălțime mare, are nevoie de timp pentru a reveni în poziția dreptă și așa mai departe. Lucruri care par mărunte, dar dau naturaleză, credibilitate și stabilitate mediului înconjurător.

Pe de altă parte, SMG2 (la fel ca și originalul) este printre puținele jocuri care mă fac să înjur ca toți dracii, să nu cumva să vă faceți vreo impresie că jocul este pentru copii, e mama hard-core-urilor platformer, dar tocmai această implementare mai corectă a fizicii face ca SMG2 să fie superior predecesorului. Nu mai simți că jocul te trișează, știi foarte clar unde se va opri Mario, cum va reacționa într-un anumit loc sau dacă va reuși un salt. Acum, când pierzi, pierzi pentru că nu ai reacționat suficient de repede sau te-ai incurcat, așa se întâmplă și în trecut, dar acum o și simți.

Altele: grafica, sunetul, atenția la detaliu

Deși are o putere redusă de procesare, placa video ATI din interiorul Wii-ului are în schimb implementate hardware câteva funcții de care producătorii s-au folosit

În craterul unei planete miniere, cu freza la purtător



din plin. Astfel, e o plăcere să te plimbi pe planete pline de iarbă, apă sau flori, puf-ul (albi-nelor de exemplu) e iar incredibil realizat, blur-ul, ceața, reflexiile, texturile, sunt toate făcute și randate cu profesionalism. Mărturie stă chiar faptul că ești lăsat în 95% din cazuri să privești prin ochii lui Mario pentru a inspecta zona în care te afli. E greu de descris în cuvinte frumusețea lumilor în care te plimbă Mario, iar screen-urile nu-i fac deloc cinste, mai repede se apropie de adevăr artwork-urile.

Complexitatea realităților create depășește cu mult majoritatea platformer-elor existente (mai ales pe cele 3D, care au tendința de a deveni din ce în ce mai sterpe, repetitive și plictisitoare odată cu avansarea în „poveste”). Până și cristalele au ajuns să aibă valoare pentru că acum le poți depune în banca „Ciupercuței Bancher”, care se „transformă” și ea cu cât are mai multe. Mai un ochelar, mai un târnăcop.

Liniaritatea este oarecum fentată pentru că în majoritatea porțiunilor poți alege mai multe trasee pentru a avansa, dar să fim serioși, nu joci jocul SMG pentru a-l termina mai repede, îl joci pentru a te minuna de fiecare lume în parte, iar faptul că drumul se ramifică nu poate decât să te bucure (mai multe lumi de colindat, mai multe stelute de găsit).

Sunet? La fel ca în prima parte, o întreagă orchestră simfonică (60+10 oameni) a fost angajată pentru a înregistra melodiile și sunetele acestui titlu. Acei 10 au adus în plus tromboane, trompete, saxofoane și tobe și au completat perfect atmosfera diferitelor medii propuse. Jocul are, la fel ca și predecesorul, aceeași atmosferă de clasic pe care o simți în jurul animațiilor Disney. Dezamăgitor, dacă scoatem story-ul din ecuație, nu rămâne nimic de reproșat acestui titlu. Dacă ți-a plăcut Super Mario Galaxy și vrei mai mult, SMG2 este mai mult decât ai putea cere vreodată.



SUPER MARIO GALAXY

E mai mult decât o alternativă, e o cerință minimă, pentru că SMG2 se adresează în special celor care iubesc originalul și vor mai mult, mai interesant și mai greu.

*LEVEL SEPTEMBRIE 2009

BUNE:

- ▶ varietatea gameplay-ului
- ▶ dificultatea sporită, dar corectă
- ▶ grafica și atmosfera
- ▶ muzica și clasicul
- ▶ platforming dus la perfecțiune
- ▶ implementarea fizicii
- ▶ atenția la detaliu

RELE:

- ▶ Ceee?

CONCLUZIE:



Super Mario Galaxy 2 este joacă pură, platforming, aventură, frumusețe, magie. Continuarea unui clasic făcută cu suflet și respect pentru fani.

GRAFICA
SUNET
GAMEPLAY
MULTIPLAYER
STORYLINE
IMPRESIE

10
10
10
10
10
10

10

Gen Platformer Producător Nintendo EAU Tokyo Distribuitor Nintendo
Ofertant TNT Games, Tel. 021 330 17 19
ON-LINE <http://www.supermariogalaxy.com>



„The '90s called and they want their ammo back!”

„Meh, I miss the good Doom days. Aveai zece arme cu tine și împușcai tot felul de drăcovenii care voiau să te mănânce fără pretențiile astea exagerate de realism dat în penibil când arabi și teroriști trag în tine încărcătoare întregi de la 2 metri fără să te omoare, iar tu te ascunzi puțin după un colț și după aia apari triumfător ca și cum de-abia te-au pișcat niște țăntari.”

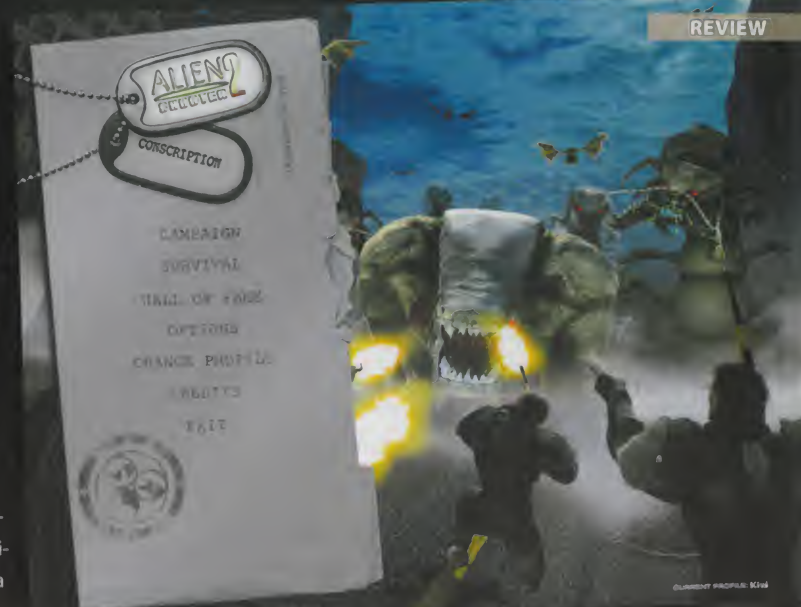
Așa grăit-a un forumist sătul de realismul ucigător al terorismului oriental și contraterorismului occidental. Vorbe grele, vorbe pline de înțelepciune, imortalizate în semnătura lui Marius Ghinea, om, coleg, prieten, azugator... Și el, la rândul-i, plin de înțelepciune. Și păr. Într-un raport perfect. Când nu împrumută citate pentru semnătura-i forumistică, Marius se deghizează într-un saucier pilos și prepară un sos de spaghetti dumnezeiesc. Sunt aproape sigur că Dumnezeu a stat mai puțin la bancul de lucru, condimentând cu diverse viețuitoare supă organică, decât stă Ghinea în fața aragazului, preparând și vorbind, mai ales vorbind, despre faimosul său sos. Ei bine, forumistului Fuzzy, precum și celor care duc dorul shooterelor sărace, dar cinstite, le recomand linia de produse rusești UMDB Shooter, unde variabila UMDB (Unde Mă Duci, Bestie?) aparține multimei clasice de lighioane care vă poartă sămbetele de vreo câteva decenii încoace. Adică extraterestrii și nemorții, cine alții? Aveți de ales între Zombie Shooter, Zombie Shooter 2, Alien Shooter, Alien Shooter 2, Alien Shooter 2: Reloaded, Alien Shooter 2: Vengeance și, la urmă, dar sper că nu și cel de pe urmă, starul incontestabil al acestui review. În caz că n-ați făcut cunoștință cu predecesorii săi, Alien Shooter 2 – Conscripton este un expansion standalone pentru Alien Shooter 2, un shooter single player izometric și retro (remember Crusader?), în care ocupația jucătorului este de a ciurui... alieni. Cât mai mulți. Toți, dacă se poate...

Recrutul, muniția și alienii

Conscripton. Pe românește „recrutare” (cu arcnum :D) sau încorporare (ăsta-i și mai urât, că tre’ să mergi cu valiza), subtitlul nu prea inspirat al acestui expansion standalone este un cuvânt care m-a ținut prin facultăți aproape opt ani. Până a devenit opțional, mo-

ment în care am putut juca liniștit un titlu în care ți se repartizau bocancii unui tânăr recrut al megacorporațiilor și erai trimis la lupta cea mare. Căci, în buna tradiție a shooterelor ceva mai retro, și în Conscripton există un storyline foarte subțirel și bine ascuns în spatele miilor de alieni dezmembrați. Avem și... „gasp” un plot twist, dar nimic de povestit nepoților. Povestea din Alien Shooter 2 – Conscripton este o scuză decentă pentru un măcel delicios de exagerat. Drept e, puteam și fără, dar parcă e nițel mai plăcut așa. Pe scurt, povestea este un spin-off deșirat al primului Alien Shooter 2 (hehehe). Mătăluță ești un proaspăt recrut al corporației M.A.G.M.A (nu vei mai putea alege între mai multe personaje cum se întâmpla în AS2) care se trezește brusc în mijlocul unui conflict monstruos între omenire și o specie ciudată de animăluțe. Care animăluțe n-am prea înțeles dacă vin din spațiu sau din laboratoare, dar oricum nu cred că are prea mare importanță. Vor să te mănânce și sunt indeajuns de urâți încât să nu-ți faci procese de conștiință când decorezi pereții cu sângele lor în timp ce în boxe urlă rocku’ și clinchetul cristalin al cartușelor goale îți inundă camera sau căștile. Pe parcurs mai ai parte și de o mică surpriză care îți aduce și alt gen (și specie) de inamici în fața cătării, și uite-așa trece ziua...

Ce mă atrage la Alien Shooter 2 – Conscripton, după cantitatea de sânge și genocidul extraterestru, desigur, este elementul destul de barosan de RPG introdus (dacă-mi amintesc corect) în Alien Shooter 2. Vorbim aici, se înțelege, despre mecanici, nu de dialoguri complexe, personaje de neuitat și ce alte „bălării” mai încep să dispară din RPG-urile moderne. Monștrii uciși și



obiectivele îndeplinite îți aduc experiență. La rândul ei, experiența câștigată cu sudoarea frunții se va transforma în puncte de skill, iar punctele de skill augmentează cele cinci atribute (plus un perk interesant ales la început) și îmbunătățesc performanțele personajului. În general, aveți mare nevoie de Strength pentru punctele de viață și pentru a putea căra cât mai multă muniție. Apropos de muniție, am ajuns la un moment dat să car aproape 10 000 de gloanțe după mine. În ce joc ați mai avut un AK cu aproape 10 000 de gloanțe și alte patru arme cu și mai multă muniție? Eh? Retro enough for you? Accuracy mărește damage-ul armelor, Speed îți crește viteza de deplasare, iar Endurance îți prelungește viața. Nu sunt prea sigur ce face Intelligence (come on... cine ar investi în Intelligence într-un joc fără magie care te pune împotriva a milioane de monștri?), dar din descriere am aflat că-ți facilitează accesul la anumite implanturi pentru „intelijanți”. Deci inutile. Glumesc, se înțelege, dar și fără să investesc nimic în Intelligence am putut să folosesc niște implanturi sataniste rău, care m-au propulsat instant în vârful vârfului lanțului trofic. Avem și un inventar care va fi umplut până la refuz cu medikit-uri, armuri, implanturi, arme (aveți de ales între câteva zeci de pușcoace), lanterne, radare, cârlige de pescuit, țiți, conserve și așa mai departe.

Țântaru’ cât armăsarul

Campania single s-a terminat apoteotic într-un ocean de sânge și membre după aproximativ două ore





și jumătate de măcel gratuit. E bine că măcelul e gratuit, altfel nici nu mă atingeam de el. Nu concep să împușc mii de extraterestri (la finalul campaniei făcusem deja 5832 de victime, adică aproximativ 1,54 de lighioane pe secundă) și să mă gândesc în același timp și la decență. Eu am flintă tehnologizată, ei nu, f**k decency and good taste! Puteți vedea și singuri din screen-uri cât de gratuit e. Lighioanele vin ca perșii la Termopile, iar tu trebuie să le faci față de unul singur, nu acompaniat de alți 299 de maniaci cu durde. Și ce vedeți pe podea e sânge, nu co-voare persane.

Iarși e bine că s-a gătat în două ore, altfel riscam să rămân și plictisit, și cu arătătorul mâinii drepte chinuit de cărcei. Repetiția e mama distracției, dar după ceva timp dă în repetitivitate și asta nu e bine. Partea mai nasoală este că doar măcelul este gratuit. Jocul costă. Și costă vreo 20 de verzișori, un preț cam măricel pentru două ore și jumătate de campanie și alte, hai să spunem cinci sau șase, petrecute în aceeași temă alături de celelalte două moduri de joc: Survival și Gun Stand.

Gun Stand e interesant și nu l-aș face dreptate dacă l-aș numi simplu... over-the-top. E însăși mama exagerării. În Gun Stand primești în gestiune o vajnică turelă și vei fi nevoit să oprești un infinit de infinituri de lăcuste augmentate tehnologic. Jivinele curg în valuri,

ți-e și frică să clipești ca nu care cumva să te trezești copleșit, iar tu trebuie să le faci față cu hotărâre și determinare. Și muniție infinită. Între două atacuri primești un moment de răgaz în care mai șurubărești la turelă, faci și tu un upgrade ca omul gospodar, după care haosul se dezlănțuie din nou. Dacă în campanie am mazălă aproape șase mii de monștri, în Gun Stand am reușit să cosesc cu tunulețul același număr de băzdgăanii, dar în douăsprezece minute. Opt dihanii pe secundă, un record demn de un Chuck Norris. Sau pe aproape...

Modul Survival e și mai cinstit decât campania. Ei vin în numere astronomice, tu ești unul. Nu ai unde să fugi, trebuie să mori cu ei de gât. Primești experiență și arme noi, dar într-un final vei mușca țărâna. Important e ca înaintea ta să o muște ei în număr cât mai mare. Bun și Survival ăsta, îi mai lungeste puțin viața jocului.

Tumoare de leac

Din păcate, foarte mari diferențe între Conscripton și înaintașii săi cu doi în coadă nu sunt. Se înnoiește povestea, dar e atât de străvezie încât nu consider că poate afirma ceva, fără să schițeze măcar un zâmbet, că îl joacă pentru poveste. Și se schimbă puțin decorul, chestiune care îți mai taie puțin din sentimentul de deja-vu care te va domina dacă ai apucat deja să le joci pe cele-

lalte. Dar, în mare, e aceeași Mărie cu aceeași extraterestri. Și nu-l ajută nici lipsa multiplayer-ului... Desigur, mai există ciudați ca mine (le-am butonat pe toate cu o mare maaaare plăcere) care nu vor spune pas unui măcel de proporții, oricât de familiar și retro ar fi el.

Pentru acea perioadă a lunii, când vrei să curgă sânge și să plouă cu hălci de carne, Alien Shooter 2 - Conscripton (recomandarea se extinde și asupra celorlalte produse SIGMA.net, adică restul de trei Alien Shooter 2 și seria Zombie Shooter) este recomandarea perfectă. Sau un grătar. Sau amândouă, căci funcționează binisor și pe un laptop mai slăbuț...

cioLAN



SHADOWGROUNDS SURVIVOR

O alternativă ceva mai plăcută privirii, recomandată indivizilor care se mai dedau din când în când genocidului împotriva ființelor neprietenoase din spațiul cosmic.

BUNE:

- ▶ extraterestri
- ▶ arme
- ▶ old school
- ▶ în același joc

RELE:

- ▶ lipsa multiplayer-ului
- ▶ devine repetitiv după o vreme

CONCLUZIE:



O pușcă, un vagon de muniție și o mare de ostilitate. Ce altceva și-ar dori mai mult un om simplu, din armată? Multiplayer!

7,4

GRAFICĂ 07
SUNET 08
GAMEPLAY 08
MULTIPLAYER 06
STORYLINE 06
IMPRESIE 08

Gen: Alien Shooter Producător: SIGMA Team Distribuitor: SIGMA Team
ON-LINE: www.sigma-team.net

CERINȚE MINIME: Procesor 2.4 GHz Memorie 512 MB
Accelerare 3D 128 MB VRAM



Numai una este motoreta adevărată, iar pe aceea se dă doar unul... EU!

Unul dintre sporturile care întotdeauna m-au fascinat și pentru care am avut mai mult decât o pasiune lăscivă a fost motociclismul. Se poate spune că motociclismul este un sport? Mai mult ca sigur. Chiar, ce este sportul? Orice activitate ce implică un relativ efort fizic, pe care o faci din plăcere cu scop recreativ? Definiția dată de minunatul nostru DEX Online este următoarea: Totalitate de exerciții fizice și de jocuri practice metodice și sistematice în vederea întăririi organismului, dezvoltării voinței și a obținerii unor performanțe. Să mă scuze, dar pentru mine aia pare mai mult școală decât sport. Vreau ca sport să însemne distracție, râsete, glume... Erm, cred că deja e inventat sportul acela și se cheamă halbere.

Totuși! Capcom ne obișnuise, cel puțin până anul trecut, cu cele mai reușite jocuri ce aveau ca subiect super spectaculosul campionat de Moto GP. Din nefericire, atât pentru noi, cât și pentru ei, jocul precedent a fost o porcărie și mi-a lăsat un gust atât de amar încât am și uitat de el până anul acesta. Deși jocul de față este lansat din martie, doar acum am avut timpul, curajul și mai ales pofta de a mă apuca de el.

Imaginile sau trailer-ele lansate înainte de apariția jocului nu m-au entuziasmat prea tare, așa că, atâta timp cât am avut ce juca, am ignorat cel mai recent Moto GP al celor de la Capcom. Se pare că scindarea din cadrul lui Climax Racing nu a fost deloc propice jocului, deoarece

nici varianta de anul acesta nu scilpicește cum o făcea pe vremuri. Dar oricum, este mai bună decât cea de acum doi ani.

Unlockables... ce porcărie

De departe, cea mai mare prostie a jocului este partea în care trebuie să faci chestii, pentru a ajunge în adevărata competiție, la adevăratele motoare și la adevărații competitori. Printr-o extraordinar de dubioasă alegere de gameplay, pentru a ajunge să concurezi în competiția ce înseamnă într-adevăr Moto GP, trebuie să câștigi campionatul de semi cursiere de 125 de centimetri cubi și pe cel de scutere de 250 cc. Cine vrea să se dea cu așa ceva pe stradă și mai ales pe calculator? Dintotdeauna jocurile pe calculator ți-au oferit cele mai supărate personaje, arme, mașini ș.a.m.d. tocmai pentru a scăpa de piticismele de zi cu zi. Iar cei de la Capcom te obligă mai întâi să faci școala de șoferi, să dai de carnet, să faci practică la Cercul Pionierilor pe un Hoinar, iar doar apoi te lasă să te dai pe ceva cu șa de o persoană. Din nefericire, campionatele durează până la termeni și mai trebuie să fii și în primii trei



pentru a te putea califica pentru tura următoare.

Dacă ignori acest fapt sordid și accepți să treci prin toate cursele cu biciclete până ajungi să te dai cu cei mari, poate vei reuși să treci și peste meniul din modul Career, care este făcut pentru oameni cu deficiențe multiple, dar te vei lovi de modul ciudat în care motocicletele se comportă pe pistă. Renunțând la modul greoi de control cu

două stick-uri cu multiple scheme asociate mișcărilor, Moto GP 09/10 revine la schema clasică de control în care un stick este folosit pentru stânga-dreapta, iar celălalt pentru frână și accelerație. Cu toate acestea, motoarele sunt greu de controlat pe șosea din cauza mixării nereușite de arcade cu simulator, fără un suport potrivit pentru niciunul din ele.

Koniec



MOTOGP 07

Mă refer la jocul făcut de Black Rock Studios și distribuit de THQ. Acela este un joc adevărat pentru cei care caută să se dea pe un motor și să se simtă ca adevărați motorști.

*LEVEL DECEMBRIE 2007

BUNE:

- ▶ update legat de campionatul fizico-real
- ▶ mai bun ca predecesorul său

RELE:

- ▶ prea mare bătaie de cap pentru a ajunge în adevăratul campionat
- ▶ gameplay greoi
- ▶ prea puține opțiuni la capitoulul personalizare

CONCLUZIE:

Nu este un joc după care să vă dați în vânt să îl faceți rost, dar poate aduce satisfacții celor care s-au săturat de predecesorul său. Cu atât mai mult cu cât funcționalitatea cea mai interesantă a jocului sunt update-urile automate, pe care și le face în funcție de rezultatele în campionatul de anul acesta.

6,4

GRAFICĂ 06
SUNET 07
GAMEPLAY 06
MULTIPLAYER 07
STORYLINE 06
IMPRESIE 06

Gen: Made in MotoGP Producător: MotoGP Games Distribuitor: MotoGP
Ofertant: Sony Computer Entertainment ON-LINE: www.playmotosport.com

CAME IN PIECES

ADVENTURE
Start Game

GEN INDIE PRODUCĂTOR LUDOSITY INTERACTIVE
OFERTANT STEAM ON-LINE LUDOSITY.COM/GAMES/BOB-
CAME-IN-PIECES PLATFORME PC

Come together...

Se mai întâmplă. Uite, într-o zi și KIMO came in pieces. Din fericire nu în bucăți din el, ci cu o parte din mașină bucăți. Altă dată, un alpinist rutier i s-a cocoțat pe parbriz. Noroc că l-a convins să renunțe înainte să înfigă ditamai pioletul-n antena radio. Dar toate astea s-au rezolvat din asigurări. Bob n-a fost la fel de norocos. În spațiu e periculos. Cum zicea și verișoara Ripley: acolo nimeni nu te aude când țâpi. Așa că Bob n-a mai ajuns la serviciu să predea la timp review-ul pentru revista HoloGames, ci s-a trezit cu nava făcută bucăți, pe o planetă nu tocmai familiară. Dar, ca orice gospodar, Bobiță al nostru a reușit să activeze propulsoarele cabinei sale modulare (probabil marca IKEA) și a pornit în căutarea tuturor componentelor navei, care stăteau între el și o concediere urgentă. Fiindcă, aflați de la mine: în spațiu și la 3D Media, nimănui nu-i pasă de ce întârzie cu predarea...

Mașele că-și aduna

Cam asta e premisa puzzle-ului indie propus de Ludosity Interactive. Așa că pornești cu o chichineată prin 25 de capitole, în căutarea multor componente și instrumente de navă. Totul e guvernat de o verișoară a fizicii, nu tocmai cea mai realistă cu putință, însă una foarte potrivită pentru a-ți testa abilitățile de gândire și de controlare a unei năvuțe cu centru de greutate variabil. De ce variabil? Păi, pe măsură ce depășești obstacole și aduni componente pentru navă, ele, fiind modulare, se potrivesc pe micuța ta cabină și servesc la rezolvarea puzzle-urilor ce te așteaptă. Pui două-trei tije să imiți un cârlig pentru a scoate un ținburuș de te miri unde, cu evidenta consecință că mormanul de piese care-ți blochează calea se scurge, făcându-ți loc sau pentru a remorca ceva dintr-un loc în altul, care-ți convine mai mult. Pe măsură ce avansezi, piesele, în mare niște tuburi de diverse forme, niște reactoare și niște terminații, se diversifică și întâlnești relativ frecvent terminale de reconfigurare a năvuței, în care poți adăuga și scoate piese de pe ea sau le poți modifica poziția, pentru a obține soluția perfectă a puzzle-ului care te așteaptă. Dar, de la un punct încolo, nu e vorba numai despre asta. Trebuie să găsești adesea și un compromis

ideal, fiindcă dacă ataezi prea multe piese pe o parte a navei, te vei trezi rostogolindu-te ca un arici la prima tentativă de folosire a propulsoarelor. Nu. Trebuie să echilibrezi, pe cât posibil, construcția, dacă vrei să și ajungi în locul în care trebuie folosită ciudata combinație de extensii pentru a debloca drumul. Iar montarea ideală a propulsoarelor de puteri diferite devine un adevărat meșteșug. Dacă o putere laterală mare este numai bună pentru a șarja într-un obiect din dreapta, când ridici obiecte grele, va trebui să ai toată forța dedesubt. Într-un pasaj în care trebuie

Aceasta e curba de învățare a jocului



Eu zic să mai ph00tem
ș-un reactor verde pe tavan

Deși până după jumătatea titlului nu veți întâlni o dificultate înfricoșătoare, are un ritm plăcut, cu un final foarte greu, așa cum s-ar cuveni, iar varietatea nivelurilor și designul lor inteligent vă vor ține lipiți de ecran. Grafică frumoasă, sunet pe măsură. Cu noul DLC care oferă niște misiuni VR, durata lui de viață se extinde exact cât trebuie. Dăștept, proaspăt și vioi, merită banii pentru fanii genului. Chiar mă gândeam la o variantă românească, mai action-puzzle, stăring Toma Alimoș, care trebuie să-și adune mașele, membrele, organele interne și armele pentru a-și cafti bumbăcitorii. Evident, e pe stil anime și începi controlând o limbă care se târâște prin noroi. Se va numi Zombalimos Begins - Lecția de anatomie.

Caleb



să cobori într-un soi de gheizer, ai nevoie de propulsie de deasupra și de greutate suplimentară... exemplele pot continua la nesfârșit. Partea și mai frumoasă este că toate instrumentele și propulsoarele suplimentare adăugate pot fi controlate separat, iar jocul vă permite să le atribuiți ce taste aveți chef. Așa, da!

DELVE! DEEPER!

Bagadânc!

GEN STRATEGIE PRODUCĂTOR LUNAR GIANT OFERTANT WWW.IMPULSEDIVEN.COM ON-LINE WWW.LUNARGIANTSTUDIOS.COM/GAMES/FEATURED/DELVE-DEEPER PLATFORME PC, X360

Premisa lui Delve Deeper, un indie moțat cu duarfi indesați, este conducerea unei echipe de mineri prin galerii subterane, în efortul de a umple visteria regelui lor și a-și câștiga un binemeritat loc de muncă funcționăresc în crama regală. În lipsa unei campanii ca atare, poți alege să joci diverse hărți gata făcute și eventual să te-numești a crea unele proaspete, odată ce te vei fi plictisit de conținutul implicit al jocului, unde două, trei sau patru echipe de pitici intră într-o competiție acerbă. Pe ture, că așa-i frumos. Începi prin a alege culoarea echipei și tipul fiecăruia dintre cei cinci pitici componenți, din

trei specializări posibile: minerul, care se deplasează relativ mult pe tură, e destul de vânjos în luptă și vine cu șase socluri de cărat bunătați, apoi iscoada, care vine cu multe puncte de deplasare, se cafește decent, dar are vitalitatea unui programator, plus doar trei socluri de cărat și războinicul, un mutant care sparge tot cu toporul-i credincios, vine cu patru socluri pentru depozitare, este foarte rezistent la cafeală, dar se deplasează cât un melc pe stereoizi. Toate tipurile de personaje pot da cu târnăcopul în zăcămintele de aur și pietre prețioase. După ce stabilești și asta (succesul formulei depinde mult de hartă și de abordarea jucătorului), alegi o gură de intrare în mină ca punct de plecare. Și începe distracția ca atare.

La început de tură, ai opțiunea să poziționezi un segment de galerie. Cum solul e împărțit în trei straturi



(moale, de suprafață, pietros, intermediar și stâncă de adâncime), poți opta între diverse forme de galerie. Șmecheria este să se și potrivească în vreun fel peste pătrățul țintă, astfel încât să continue firesc galeriile existente. Apoi, dacă pentru stratul moale există multe forme și posibilități, ele se restrâng pentru piatră și pentru cel de adâncime. Urmează mutarea piticanilor, iar poziția de la finalul mutării joacă un rol important. Dacă piticul termină deplasarea în dreptul unui filon de aur, el va exploata zăcămintul. Numai că, pentru a beneficia de avere la scor, un pitic îndolborat cu bunătați trebuie să termine tura fie în dreptul liftului de la intrarea în mină, fie la taraba vreunei comunități de gnomi, lucru valabil și pentru artefactele pe care le poți strânge (unitățile pot purta unul singur), care se activează la beholderi sau în dreptul liftului. Ele pot crește sau scădea scorul și oferă tot felul de bonusuri și malusuri taberei care le adună sau nu oferă decât un text comic. Urmează turele adversarilor și la final mutările monstruleților, de douăzeci de tipuri diferite, de la goblini, mimics (cufere cu dinți) la tot felul de dragoni. Dacă, în timpul deplasării, drumul unui pitic se intersectează cu cel al unui pitic advers sau al unui / unor monștri, acesta se oprește imediat, iar la finalul turelor au loc bătălii în stil JRPG, cu mențiunea că jucătorul nu are absolut niciun control asupra lor. De aceea, este încurajată plasarea segmentelor de galerie astfel încât să dai acces monstruleților la piticii adversi. Odată căsăpiți, monștrii lasă bunătați. Dacă ai ghinionul să-ți crape propriul pitic, acesta nu dispăre definitiv, ci este resuscitat tura următoare în același loc, putând muta doar după ce amenințarea dispăre. Rămâne la un singur punct de viață, iar celelalte se regenerează staționând la final de tură în dreptul liftului sau cu ajutorul artefactelor.

Per total un joc foarte simpatic și cu lipici, cu răsturnări faine de situație, mult umor (regele bagă comentarii haioase pe bandă rulantă), un nivel mulțumitor de strategie și posibilitatea de a fi jucat în hot seat de maxim patru butonaci. Mi-a amintit de Diggers și de Dungeon Keeper și este perfect atunci când timpul nu permite o partidă sănătoasă de Heroes. Cumpărați-l, se vinde pe Impulse la ridicolul preț de 16 lei!

Caleb

Median XL

Mod pentru Diablo II [pe DVD]

Oare câți dintre noi au simțit nevoia de a reinstala Diablo II, mai ales după ce Blizzard a anunțat că lucrează de zor la realizarea unui nou titlu din serie, Diablo III? Sunt sigur că majoritatea fanilor a făcut-o fără a sta prea mult pe gânduri. Totuși, până la lansarea lui Diablo III mai avem mult și bine de așteptat. Oare cum putem indulci această așteptare?



Dacă vreți să experimentați cu diverse alternative, mai mult sau mai puțin reușite, există destule clone de Diablo pe piață. Dar dacă nu vreți să vă scormoniți prin buzunare, încercați Median XL, un mod inedit pentru Lord of Destruction. Conversia a fost realizată de modder-ul belgian Brother Laz, care a luat tot ceea ce avea mai bun de oferit jocul original și a dus conținutul la un nou nivel, adăugând o nouă dimensiune jocului. Rezultatul a întrecut orice așteptări și nu am greși dacă l-am considera drept cel mai bun mod Diablo, mai ales că ne permite să-l controlăm chiar pe Ball.

Principala atracție din Median XL o reprezintă noile skill tree-uri, cu câte 30 de skill-uri pentru fiecare clasă, ce transformă radical experiența de joc. Modul oferă, de asemenea, un nou setup al item-urilor de bază împărțit pe șapte straturi calitative, 471 dintre ele fiind unice. Mai avem 235 așa-zise runewords, titluri onorifice, o mulțime de rețete noi pentru crafting și multe, multe altele.

Însă toate acestea ar fi fost nimicuri fără AI-ul puternic modificat și fără noile abilități. Monștrii elite și heroici au skill-uri mai multe, mult mai puternice, iar pentru jucătorii hardcore există 27 de quest-uri grandioase, ce au la bază moștenirea Diablo, și provocări care ne recompensează dacă ucidem un boss la level mic sau chiar doi deodată. Instalați, că nu veți regreta.

Mission Improbable

Mod pentru Half-Life 2: Episode 2 [pe DVD]

Povestea acestui interesant mod pentru Half-Life 2: Episode 2 este simplă. Insurgenții au pierdut contactul cu unul dintre avanposturi, situat într-un far de pe coastă. Eroul, ajutat de o barcă cu motor, este trimis să afle ce s-a întâmplat cu cei ce se adăposteau în el. La sosire, află imediat: avanpostul a avut parte de aceeași soartă ca a multor alte baze ale rebelilor. Câteva rachete bine plasate și-au deversat zombii cu capete de crab, care au rezolvat imediat problema.

Grafic vorbind, modul arată nemaipomenit de bine. Zona pontonului, stalactitele ce îl „împodobesc”, o stâncă înaltă, casele de lângă far și farul însuși, toate sunt realizate cu o atenție la detaliu exemplară. La fel ca alte moduri pentru Half-Life 2, Mission Improbable nu numai că încearcă să ne dea motive să admirăm decorul de la început și până la final, dar te face să-ți dorești să-i explorezi fiecare colț, să întorci fiecare piatră. Scenariul nu este elaborat. Ajungi la destinație, examinezi casa farului, constăți că nimeni, cu excepția zombiilor, nu mai este în zonă. Apoi apeși un buton și te trezești cu patru „amici” pe cap. Și dă-i și fugi înapoi la farm. Nimic deosebit. Și totuși, peisajul este incredibil de îmbietor. Mai că te-ai muta acolo...



Payne Effects 3

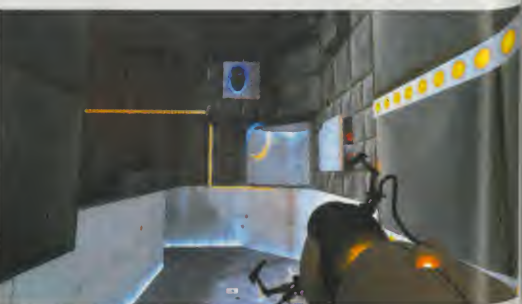
Mod pentru Max Payne 2 [pe DVD]

Dacă aveți impresia că jocul Max Payne 2 nu putea fi mai spectaculos și mai visceral, gândiți-vă mai bine. Singura chestie este că trebuie să instalați modul Payne Effects 3 pentru a obține rezultatul scontat. Încercați-l, o să vă placă. Modificările aduse la capitolele gameplay sunt remarcabile - inamicii se lasă ciuruiți în mod spectaculos, iar efectele gloanțelor asupra mobilierului și pereților este mai realist și de durată, astfel că nu de puține ori vă veți trezi înconjurați de nori de praf, schije și fulgi de pernă. Până și Max a învățat noi scheme, fizica mișcărilor lui fiind mult îmbunătățită față de original. De fapt, gameplay-ul luat ca un întreg a fost radical modificat. Max nu numai că poate folosi arme și mediul înconjurător într-un mod deosebit, dar vine cu noi abilități ce ridică experiența de joc la un nou nivel. Avem lupte melee, un nou efect bullet time și chiar atacuri cu cuțitul la beregata inamicilor. Sunt doar câteva, pe restul le veți descoperi singuri, ca să nu vă strică surpriza.

Conundrum

Hartă nouă pentru Portal [pe DVD]

Iată un exemplu excelent de hartă clasică pentru Portal. Gameplay-ul este distractiv, iar dificultatea este bine dozată. Mai avea puțin și-mi devenea favorită, dar îi lipsesc câteva elemente definitorii ca să obțină asta - mai multe moduri de a crăpa, salturi mai lungi... chestii dintr-astea. Cu toate acestea, m-am simțit bine în compania lui Conundrum, ale cărui puzzle-uri chiar te pun pe gânduri.



www.level.ro

Driving Speed 2 [pe DVD]

Dacă vă plac jocurile auto realiste și viteza, dar fără efecte speciale de ultimă generație, atunci Driving Speed 2 poate fi exact ceea ce caută amatorii de duminică mai puțin dotați în carcase, iar asta pentru simplul motiv că poate fi considerat drept cel



ce greșală te poate scoate imediat de pe circuit. Deh, doar am vrut simulate. Abia din clipa în care îți vei putea compara performanțele personale cu cele ale meseriașilor de pe alte meleaguri vei fi pregătit să intri în cursele online sau din propria rețea. Per ansamblu, controlul este reușit, iar sunetul surprinzător de realist redat pentru un joc gratuit, mai ales de acest gen. Totuși, mai sunt lucruri de îmbunătățit la acest capitol.

mai realist simulator de curse auto gratuit.

Oferta nu este bogată, Driving Speed 2 oferind spre alegere patru V8-uri, două trasee și posibilitatea schimbării unor parametri, cum ar fi activarea sau dezactivarea ABS-ului, controlul tracțiunii, tipul cutiei de viteze (automată sau manuală) și numărul de adversari pe pistă, care nu poate trece de 11. De aici, nu mai e decât un pas până la cursa propriu-zisă.

Există diverse moduri în care puteți juca Driving Speed 2. Pentru început, este necesară o perioadă de acomodare cu bolidul în compania AI-ului, deoarece ori-



Dacă v-a plăcut Driving Speed 2, n-ar fi o idee prea rea să încercați apoi versiunea sa comercială, Driving Speed Pro. Arată mult mai bine, are mult mai multe mașini și trasee de oferit și costă doar 10 dolari. Le găsiți pe ambele la adresa de mai jos.

wheelspinstudios.com/drivingspeed2/index.html

Privates [pe DVD]

Toată lumea îl practică, nu oricine o face cum trebuie. Este vorba despre sex, îndeletnicire care, aparent, i-a marcat serios la un moment dat pe băieții de la Zombie Cow Studios, altfel nu îmi explic apariția jocului Privates, un joc cu și despre organele reproducătoare ale oamenilor. Nerecomandat minorilor și nu prea. Oricum ar fi, simțul umorului există, pac-pac avem cât cuprinde și poate fi deosebit de educativ, având în vedere că generația CS 1.6 nu prea a dat pe la cursurile de educație sexuală. Pentru că nici nu știți câte chestii se pot ascunde... în vagin, de exemplu.

Așadar, dacă nu ești suficient de precaut, te poți pricopsi cu tot soiul de infecții transmise de alții, cu mâncărimi și mirosuri neplăcute sau chiar mai rău. Frumos, nu? Dar slavă Domnului că există căpitanul Jon „Jack” Sterling și echipa sa de netrebnci - Foxtrot Squad, singurii apărători ai părților voastre intime, în care se vor băga fără nici cea mai mică ezitare, înarmați până-n dinți și gata să extermină orice amenințare la adresa organelor voastre reproducătoare (sau nu) - crea-



turi periculoase, scurgeri amenințătoare și bestii aparent nemuritoare. Cine nu i-ar vrea înăuntru?

Soldății folosesc drept protecție prezervative (trase pe cap, evident), iar armele din dotarea lor dispun de trei tipuri de muniție, fiecare adaptată unui anumit tip de inamic. Așadar, ce mai așteptați? Luați-i în subordine și nimiciți inamicii care și-au făcut culcușul în tot felul de locații demente, una mai flagrantă decât cealaltă. Privates este un joculeț amuzant, plin de acțiune, distractiv, educativ, dar mai ales gratuit. Stărpiți, oștenii mei!

www.e4.com/game/privates.html

KIMO

târgul educațional bucurești

7-9 octombrie 2010
sala polivalentă
bucurești

materiale didactice
proiectoare
table interactive
sisteme it educaționale
soft educațional
carte educațională

CHIP FOTO-VIDEO MGT EDUCATIONAL

PC-Practic EURODidactica LEVEL

teb expo

technology and educational
bucharest expo

organized by expo 24 romania
contact@expo24.ro

24
EXPO

OUTCAST

Când 512 x 384 > 196608

În anul 2007, administrația americană reușește să trimită o sondă într-un univers paralel. Aceasta ajunge pe o planetă, Adelpha, de unde începe să transmită imagini până ce este aproape distrusă de un localnic. Din cauza delicatelor mecanisme ce stabilesc echilibrul între universuri, acest act duce la apariția unei găuri negre ce amenință să înghită Pământul. Pentru a studia originile fenomenului și a-i opri desfășurarea sunt trimiși către universul paralel al planetei Adelpha trei oameni de știință - William Kauffmann, Anthony Xue și Marion Wolfe - escortați de un membru al unităților

SEAL, evident american: Cutter Slade.

Funny thing, cei trei oameni de știință nu ajung simultan pe planeta Adelpha, ci decalat, la distanțe semnificative în timp și spațiu. Primul sosit va fi fost Kauffmann, care devine un fel de erou civilizator pentru talani, populația indigenă. După el ajunge Xue, ce va atrage de partea sa pe majoritatea membrilor castei războinice a talanilor, în fruntea cărora îl va numi pe Kroax, un arivist lipsit de orice scrupule ce îi va fi de ajutor în instaurarea unui regim de teroare, o dictatură militară întinsă la scara întregii planete Adelpha. Evident, Xue îl va căpăci pe Kauffmann

cu prima ocazie și va rămâne singur tăcut al talanilor, drăguță combinație între Mao și Stalin.

La un interval de timp destul de îndelungat scurs de la aceste evenimente, va descinde în universul paralel și Marion, urmată îndeaproape de Cutter Slade. Ea va fi capturată de militari, el va face pe dracul în patru ca să își îndeplinească misiunea de a închide gaura neagră dintre universuri și de a-i elibera pe talani de sub asuprirea lui Xue - nu că l-ar durea prea tare de suferințele acestora, dar are nevoie de ajutorul lor ca să reușească în acțiunile sale.



Regiunile Adelphi.



Retro e cool!

De fapt, îmi era foarte cald. Pur și simplu, a deschide numai, fie și pentru cinci minute, măgăoaia de calculator din camera mea (mică) de lucru, ar fi însemnat să mă condamn la o topire lentă, dar sigură. Nu sunt un erou, iar datoria, când mă cheamă în astfel de situații, poate să se mai ducă undeva... Înșă, totuși, sunt angajat, am nevoie de salariu, deci, trebuie să prestez, lună de lună, indiferent de temperatura, presiunea și umiditatea din mediul meu de lucru - să zic mersi că nu trebuie să stau cocoțat afară pe o scelă sau să dau lopeți pe asfaltul incins ori să implementez șanțuri cu târnăcopul pe chipul patriei, că de munca la câmp nici nu mai vorbesc.

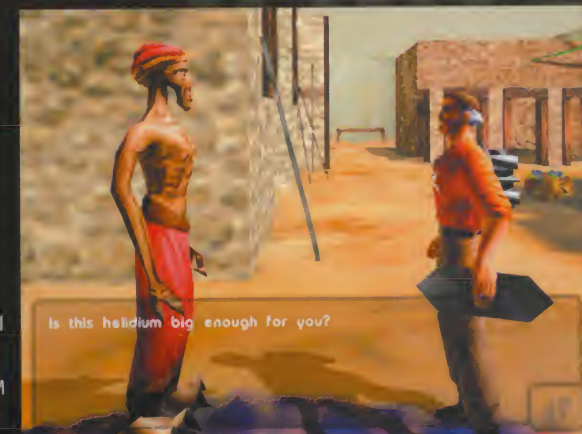
Dar, după atâția ani de împins mouse-ul, și mai ales după 40 de ani de trăit conștient și sensibil în România,

Mein G.O.T.

(Good Old Times remix)

Adevărul este că trecutul este plin de jocuri foarte, foarte bune. Fie și numai dacă ar fi să renunț la a mai juca titluri actuale și viitoare, din dezgustul provocat de consolizare și industrializare, aș avea o comoară aproape inepuizabilă în trecut, coborând chiar până la Commodore și Spectrum Sinclair. De altfel, acesta este și motivul pentru care mi-am resuscitat un calculator vechi, un Intel Celeron la 1,2 GHz cu 512 MB RAM și o placă grafică din primele generații, cu Windows 98 instalat pe el. Ba chiar și cu DirectX 7, ca să nu am problemele de corupere a texturilor pe care le dau versiunile ulterioare ale DX la jocuri precum Need For Speed, de pe vremea când această serie era mișto, nu ca porcăriile de după Porsche 2000, din care aproape că exclud, totuși, Shift-ul...

Apropo de DirectX 7, să vedeți ce haios arătam căutând în „lada de zestre” CD-uri foarte vechi LEVEL ca să iau de pe ele drivere antice de plăci grafice. Nu vă spun ce senzație am avut făcând această incursiune în trecut, mult mai intensă decât o banală googlăială. Fie și numai lectura titlurilor inscripționate pe suprafața acelor CD-uri a



fost o întoarcere într-o lume plină de viață, idei, creativitate, bucurii și mai ales de speranțe - priceless.

Dar, ca să rulez Outcast, laptopul meu de 2 GHz s-a dovedit a fi mai convenabil, în primul rând pentru că generează mult mai puțină căldură. În plus, ecranul LCD este mai fain decât un CRT. Apoi, nu era nevoie să fac nici un fel de schimbări în spațiul meu de lucru - adică îmi puteam lăsa volanul Logitech MOMO Racing în fața laptopului pe care, în pauze și timpul liber, mai bag câte un High Stakes, un Porsche 2000 ori un GTR (da, exact așa pe care l-am dat recent full cu revista noastră - excellent joc, BTW, gg LEVEL!).

„Venim de departe și mergem departe
Tocmai în zăre sus la castel.”



am ajuns o ruină, psihic și fizic, un distrus care la 28 de grade în casă trebuie să-și coboare cu ceva tensiunea arterială ca să nu-i explodeze cordul. În aceste condiții, vă dați seama că nici dacă urmam cu strictețe codul Bushido al angajatului model nu aș fi dat drumul la calculatorul cel mare ca să scriu vreun joc de ultimă oră, ba chiar de maxim interes și consum de resurse grafice. Ceea ce îmi încălzește oasele îmbătrânite și reumatice, de-a lungul lungilor toamne / primăveri umede și reci ale Brașovului, mă poate omori cu zile în arșița verii. Mă refer la placa grafică lucrând în full 3D.

Așa se face că mi-am adus aminte de o rubrică pe care, cu absolută lipsă de profesionalism, am ignorat-o până acum. How convenient, mi-am spus, luna asta o să bag ceva la Retro! În fond, ce mare lucru este să găsești un joc vechi care consumă puține resurse și care să poată fi rulat pe laptop?



Șaman practicînd qigong.



Inventarul.

Software, dar dur

La vremea apariției Outcast, 1999, decizia producătorilor săi, firma belgiană Appeal, de a nu folosi accelerația grafică hardware a generat confuzie și uimire în rândul potențialilor cumpărători. Folosind strict CPU-ul pentru a genera marile spații deschise din joc, Outcast nu arăta, la prima vedere, la fel de bine precum jocurile accelerate hardware. Vizual, deși folosește o tehnică despră care am înțeles că este, totuși, nițel diferită de cea a voxelilor, seamănă foarte mult cu jocurile produse de Novalogic ce au introdus în premieră pe computer această tehnică de randare grafică tridimensională, precum Comanche și Delta Force. De altfel, într-o epocă în care se făceau numai jocuri 3D ce se desfășurau în interioare și în care personajele erau doar sprite-uri, Comanche mi s-a părut o mare revelație și l-am jucat la greu atunci când am pus mâna pe 386-ul care îmi permitea să-l rulez - căci păpa o grămadă de resurse la timpul său.

La fel s-a întâmplat și cu Outcast, dar acesta oferea o rezoluție maximă de 512 x 384, nothing more, și chiar



cut odată cu Outcast. Și a făcut-o în stil mare.

Inteligență

Iar asta cu atât mai mult cu cât AI-ul care anima acest sandbox era uimitor. În primul rând, populația Adelphi își vedea de viața ei, de rutina zilnică, în acord cu ocupațiile fiecărui - țărani munceau câmpul, crescătorii de animale

le îngrijeau pe lângă țărcuri, soldații patrolau, comercianții transportau marfa pe care apoi și-o lăudau la tarabe, fierarii băteau cu ciocanele, constructorii reparau, șamanii meditau practicînd exerciții similare qigong-ului. În Outcast există o vîrsmăială credibilă și coerentă, ce dă senzația de realitate și ajută semnificativ la imersia în joc. Și să nu uităm că primul titlu care a devenit celebru pentru astfel de lucruri a fost Gothic, apărut la doi ani după Outcast.

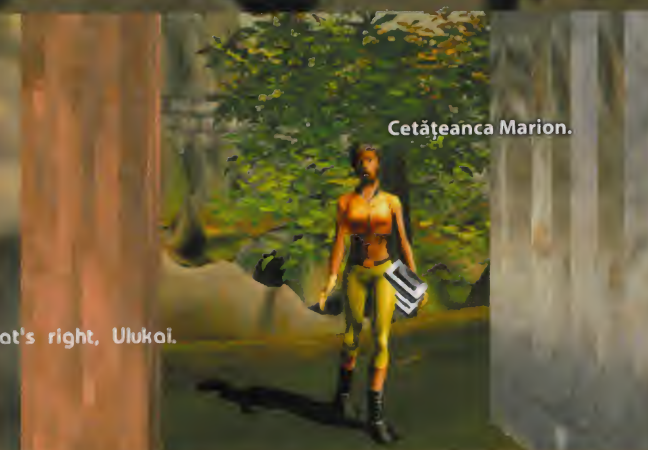
Însă, nu doar rutina activităților personajelor jocului este responsabilă pentru uimitorul său construcție de tip sandbox, ci tocmai felul în care acestea ies din rutină ca răspuns la diverșii stimuli exteriori. Spre exemplu, dacă în preajma lor se desfășoară o luptă, civilii vor încerca să fugă, să se ascundă, ferindu-se chiar de proiectile prin așezarea pe după diverse obstacole. Soldații au un foarte bun path finding și se mișcă suficient de discret pentru a-ți pune probleme, ferindu-se și ascunzându-se de tine. Asta ca să nu mai vorbesc de suportul pe care și-l oferă prin folosirea a diverse tipuri de armament. Cum ar veni, comandantul unei grupe poate avea un fel de mortier, cu efect puternic de șoc asupra ta. El trage de la distanță mare, balistic, înspre tine, tu ești atins de undă de șoc a proiectilului, ești paralizat o scurtă perioadă de timp, în care soldații de rang inferior se apropie de tine și te toacă cu armele lor ușoare.

Pe deasupra, AI-ul este radiant, adică veștile despre comportamentul tău, se împrăștie" dinspre faptele tale către lume, influențând reacțiile populației la apropierea ta. Dacă te apuci să omori nevinovați, după o vre-

Hrană pentru rechin.



Have a cookie!



Cetățeanca Marion.

That's right, Uluko!

Adelpha, the land of choice(s and consequences).

me toți vor începe să fugă la vederea ta și să facă gesturi de dezaprobare. Dacă ești cumsecade și te ții de fapte bune, vei avea sprijinul localnicilor și admirația lor, exprimată atât prin plecăriuni și fluturări de mână, cât și prin atitudinea pozitivă a interlocutorilor în diverse dialoguri. Vreau să spun că nici Oblivion, care se mândrea cu al său AI radiant, nu a ajuns la credibilitatea și complexitatea de care a dat dovadă Outcast în această direcție.

Subminarea economiei dictatoriale

Dar mai există o dimensiune a AI-ului din Outcast, iar aceasta ține de o implementare mai profundă și mai bine gândită a conceptului de „action and consequences”. Să vă explic. Adelpha este împărțită în 6 regiuni continentale, între care se călătorește folosind portale de teleportare - Stargate alike. Fiecare din aceste regiuni produce ceva, contribuind în felul său la mașina de război și teroare a lui Xue. O regiune produce un fel de orez, o alta pește, iar dacă tu îi convingi pe conducătorii locali să înceteze a mai livra hrana către soldați, aceștia vor deveni tot mai slabi pe parcursul jocului, cu health-ul semnificativ mai mic decât în situația în care livrările de



Armele mele.

alimente nu au fost sistate.

Și moralul soldaților poate fi afectat dacă o anumită regiune încetează să mai plătească taxele impuse pe tranzacțiile comerciale - ceea ce duce la o scădere a soldului și la o micșorare vîdită a do-

rinței de luptă a oponenților, care aleg deseori să fugă de la locul confruntărilor. Apoi, dacă regiunea minieră a Adelphi nu mai dă soldaților mineralele necesare pentru producerea armamentului, calitatea acestuia va scădea în timp, iar loviturile primite de tine vor fi tot mai puțin periculoase.

Întinsă la scara unui întreg joc, bine împletită în componenta de quest a acestuia, cu efecte vizibile și previzibile ale acțiunilor tale, această implementare a conceptului de „action and consequences” este una revoluționară, originală, cu un impact pozitiv complex asupra gameplay-ului, ce nu a fost egalat de atunci încolo.

Slow Shoot

Că tot vorbeam de arme... Outcast este un action adventure cu componente de puzzle și quest, în care lupta ocupă un rol important. Pe lângă complexitatea relativă a AI-ului și a dotării sale cu armament, care îi permite tactici combinate, cu sprijin reciproc, ambusca-de și atacuri cu foc încrucișat, este de pomenit și varia-

Minunata fizică a particulelor unui butoi explodat



Șamanul mă însănătoșește.

chestră simfonică completă pentru întreaga sa coloană sonoră. De fapt, e chiar mai mult decât atât, pentru că la Orchestra Simfonică din Moscova s-a adăugat și corul acesteia... Compus de Lennie Moore, fundalul sonor al jocului surprinde plăcut prin bogăție și culoare, fiind hotărâtor pentru conturarea atmosferei jocului.



pistoale cu apă și ventuze. De altă parte, pe lângă adâncirea unei senzații de basm pe care ți-o dă jocul, deplasarea oarecum lentă a proiectilelor face luptele și mai dinamice, mai atractive, pentru că trebuie să faci față mobilității inamicului, gândindu-ți fiecare foc pe care îl tragi.

Și poate că lucrurile ar fi fost și mai faine dacă muniția ar fi fost mai greu de găsit. Din păcate, una din marile probleme ale jocului este abundența resurselor - muniția îți este făcută de „fierari”, care au nevoie de diverse materii prime în acest scop - iar aceste resurse sunt nu doar foarte ușor de găsit, dar se și regenerează prea repede pentru gustul meu. Asta ca să nu mai vorbesc de muniția pe care o găsești răspândită ici și colo în fiecare locație, bașca cea din depozitele armatei pe care le poți jefui după ce îi cureți pe cei care le păzesc.

Corul și Orchestra

Dar, nu trebuie să uităm: în Outcast o componentă esențială este atmosfera. Aici multe lucruri își aduc contribuția, jocul fiind foarte bogat în elemente ce îmbogățesc trăirea celui care îl parcurge. În primul rând, este vorba despre localnici. În dialogurile cu aceștia îi descoperi ca fiind un fel de copii mari, naivi, cumsecade, dornici să facă bine, dar cu tot felul de hașite și ciudățenii, unii orgolioși, alții șireți, cei mai mulți altruști și sperioși. Este un fel de tablou de poveste conturat de personaje ce populează Adelpha, atât în story, în queștele minore, cât și în elementele de istorie și cultură a talanilor, care te duce cu gândul la alte jocuri, tot de sorginte franceză, precum Little Big Adventure, Another World, Fade To Black, The New Adventures of the Time Machine, ba chiar și Syberia, deoarece firmele Cryo Interactive și Microids mi se par exemple de gen.

Zău dacă nu mi se pare că există un fond comun, ceva din cultura poveștilor cu zâne ale contesei de Ségur (rusoică la origine - aproape că mă duce cu gândul la un regresum ad utero al lui Benoit Sokal prin întoarcerea în Rusia din Syberia...), care face ca multe jocuri din spațiul de influență franceză să împărtășească aceeași textură delicată de basm luminos, cald, în care binele este răsplătit cu bine, iar distopiile sunt resorbite cumva de fantasma în care totul este posibil.

Apoi este muzica. Outcast este celebru ca fiind unul dintre primele, dacă nu chiar primul titlu ce a folosit o or-

De altfel, varietatea colorată caracterizează întreg jocul, desfășurat într-un cadru exotic, fiecare din cele șase regiuni ale Adelphi având ceva caracteristic - una este un fel de Chină medievală cu terase inundate pentru cultivarea orezului, alta e o pădure amazoniană, o a treia e în mijlocul deșertului, cu un târg de aromă arabă, a patra e un arhipelag, a cincea o zonă minieră cu puternică activitate vulcanică, iar ultima se află în nord, acoperită de zăpezi veșnice.

Tot vorbind despre atmosferă, nu pot să nu remarc faptul că, la doi ani după apariția Outcast, era lansat Gothic, care are ceva din jocul celor de la Appeal. Și nu e vorba numai despre coloanele sonore extraordinare ale ambelor jocuri, cu rol esențial în feeling, prin desfășurările orchestrale ample și temele melodice care îți rămân în ureche mult timp după ce ai închis computerul. Mai sunt și spațiile largi, activitatea intensă și continuă a locuitorilor, împărțirea pe regiuni/tabere. Dar foarte important mi se pare voice acting-ul, superlativ în amândouă jocurile, și pe undeva similar: eroul principal este un zeflemitor fără pereche, deloc vorbăreț, care emite deseori în doi peri, în formulări pline de echivoc. Nu pot scăpa de senzația că între Cutter Slade și eroul fără nume din Gothic este o asemănare care nu ține de întâmplare.

Void-ul din Outcast

Nu mă pot stăpâni să mă întreb ce ar fi putut ieși din Outcast dacă producătorii ar fi folosit integral ceea ce au pus în el. Și mă refer aici la transferurile și conversia energiei într-un spațiu finit. Acesta este un subiect pe care l-am mai atins în articolul de The Void, ocazie cu



Apă chioară, dar ce apă!

care am adus aminte și de Sentinel, un titlu ce surprinde cel mai simplu și mai bine acest aspect de gameplay de obicei ascuns, camuflat de alte elemente ale jocurilor, mai săritoare în ochi.

Practic, cam toate jocurile se bazează pe generarea, transferul și conversia unei resurse, căreia îi putem spune generic energie. În Black and White era vorba de credință, de materii prime, dar toate puteau suferi diverse transferuri și conversii din una în cealaltă - de altfel, un joc mai vechi al lui Moulineaux, Magic Carpet, exersase cu mult înainte un astfel de model de gameplay, la să vedem cum stau lucrurile în Outcast.

Păi, în primul rând, este vorba de sufletele talanilor, „esența” lor, cum este numită în joc. La naștere, talanul este animat de una din cele patru esențe existente pe Adelpha, corespunzătoare unuia din cele patru elemente fundamentale: apă, foc, pământ, aer. Până la vârsta pubertății nu se cunoaște tipul esenței talanului, dar, la momentul potrivit, acesta i se va revela prin parcurgerea unui ritual la Fântâna Sufletelor. Apartenența la o anumită esență va marca definitiv viața talanului, pentru că îi va arăta profesiunea sa viitoare, ocupația cea mai potrivită. Cei cu esență de foc devin soldați și vânători, cei cu esență de pământ sunt viitorii țărani, mineri și pescari, esența de apă este a comercianților, meșteșugarilor, artiștilor, iar șamanii sunt numai cei cu esență de aer.

Moartea este numită de talani „reconversie”, reînnoirea a sufletului propriu în masa de esență primordială, guvernată de zeii fiecărui tip de esență. Aceștia pot folosi esența specifică pentru a se manifesta în lumea materială, prin diverse acte divine, cauzate deseori de faptele ființelor raționale care induc dezechilibre în textura delicată a existenței. Spre exemplu, inundațiile, furtunile, erupțiile vulcanice, fenomene naturale violente puse de talanii de rând pe seama voinței zeilor, sunt considerate de aceștia ca fiind o reacție la nelegiuirile lui Xue și ale acolitului său Kroax, comandant al armatei.

În plus, când uci un talan, se și vede cum este eliberată esența lui, de o culoare corespunzătoare tipului căruia îi corespunde sufletul său. Apoi, armele folosite de talanii „de foc”, cei din casta militară, utilizează ca sursă de energie tocmai esența proprie. De altfel, și celelalte arme folosesc muniție fabricată din materii prime ce se regenerează pe suprafața Adelphi. Ce ar fi fost dacă cerul s-ar fi închis și întregul „ecosistem” adelphian, inclusiv formele de viață, resursele naturale, artefactele și construcțiile, ar fi fost incluse într-un circuit de esențe guvernate de zei și exploatare de muritorii pe care îi animă?

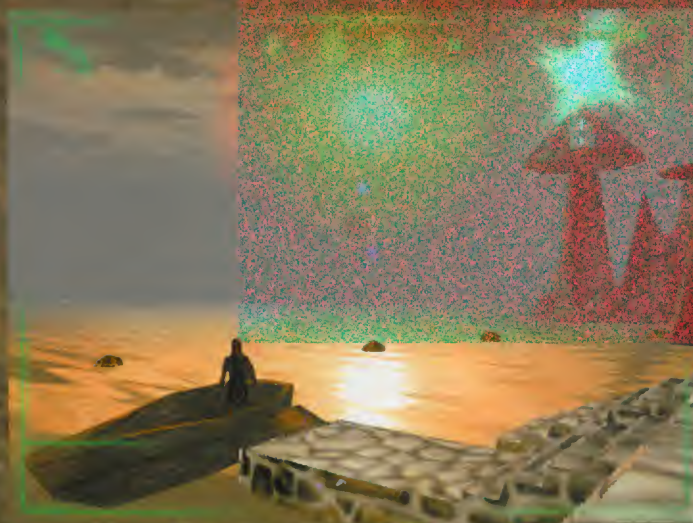


La mănăstirea din munți se face artă marțială.

Aproape că nu îmi vine să cred că am ajuns să joc un 512 pe 384 în grafică de gen voxel la fel de pasionat și de mulțumit ca pe ultimul răcnet grafic - ba poate chiar mai mulțumit. Dar, am trăit din nou pe pielea mea chestia aia formidabilă: senzația că jocul este un întreg pe care creativitatea făcătorilor săi îl poate trece dincolo de ochi, mode, idei preconcepute și cutume a căror valabilitate o discutăm prea rar. De altfel, se pare că nu sunt puțini cei care au opinii asemănătoare, căci Outcast a fost scos recent la vânzare de Good Old Games, la un preț modic, și se pare că a avut succes, dacă este să mă iau după majoritatea celor 37 de review-uri postate de vizitatori ai www.gog.com și după faptul că 915 dintre clienții săi i-au acordat o notă medie de 4,5 din 5, într-un timp destul de scurt de la relansare.

La capăt de articol, vă voi dezvălui faptul că el este un tribut adus lui Mike, cel care ne-a fost baci peste redacția LEVEL, ajutând hotărâtor revista noastră să facă pasul calitativ care i-a permis să ajungă până în zilele noastre. El este omul a cărui figură de șoarece de mouse îmi vine în minte, ridicându-și din monitor ochii luminați de bucuria descoperirii jocului despre care tocmai v-am vorbit. La vremea aceea am petrecut mult timp discutând cu el despre Outcast și toate lucrurile care au făcut din acest titlu un joc de neuitat. Analizele pasionate, argumentele, polemicele din asemenea conversații ne-au deschis mințile și ne-au dat startul în profesia noastră. Unui mare fan Outcast îi dedic articolul de față - Mike, pe care cu aceeași prietenie îl consider coautorul moral al acestui Retro.

Marius Ghinea



PROFILUL JUCATORULUI IDEAL

În zilele noastre, lumea este cumva împărțită între cei care creează și muncesc, pe de o parte, și cei care fac bani de pe urma primilor. Rareori se întâmplă ca aceeași persoană să știe și să fabrice un produs cerut de masă și să îl valorifice din punct de vedere financiar. Și cumva, cu cât este mai mare talentul creator, cu atât devine flerul economic mai inexistent – fapt în perfectă concordanță cu teoria mea fantezistă despre echilibrul universal.

Toate ar fi frumoase dacă ambele tabere ar profita egal de aceste abilități combinate, însă nimeni nu te mai hrănește pe gratis și valoarea absolută a unui produs se exprimă prin bani – mai exact profit. Motiv pentru care, într-un mod ciudat, simbioza aceasta a creatorilor, respectiv a gestionarilor creației dă de mâncare mult mai mult ultimei părți.

În industria jocurilor, această teorie se aplică la carte, incluzând și excepțiile care confirmă regula, ilustrate cu precădere în sectorul indie. Dacă nu ai bani, nu poți face un joc, și dacă faci rost de bani, jocul oricum nu îți va mai aparține. Modelul de business al jocurilor se bazează pe publisheri, ei fiind cei care țin strâns în mână „the almighty dollar” și tot ei fiind și cei care dictează în mod direct calitatea jocurilor voastre. Asta nu este nea-

părat un lucru rău, din contră: publisherii sunt de obicei oameni cu experiență masivă în industrie, care știu mai bine decât oricine ce vinde un joc, idee care poate fi echivalată cu calitatea acestuia, după unele criterii mai puțin plăcute de către o mare parte a comunității masive de jucători din care facem cu toții parte.

În general, decizia de a dezvolta sau susține un titlu stă în puterea publisherului, care dispune de relații directe cu o serie de studiouri de jocuri și, după cum este evident din știrile zilnice ale industriei, este în constantă vânătoare de „sânge nou” de game developer. Studiourile de jocuri sunt de obicei afaceri care încep de sine stătător și care adesea sunt cumpărate de către publisherul care investește în ele. Un studio de jocuri supraviețuiește din proiectele pe care le dezvoltă, care pot fi proprii sau comandate de către publisher. Din punctul de vedere al finanțării, studiourile se pot alimenta singure, însă adesea este publisherul cel care finanțează întregul proces de producție. Metoda de finanțare – internă sau de la publisher – determină foarte frecvent gradul de implicare al publisherului în proiect. Cu alte cuvinte, dacă alții dau banul, alții pot dicta ceea ce faci. Fapt de altfel chiar logic, având în vedere că cele mai mici dintre jocuri (și nu mă refer la revoluția în-

die – acesta fiind un cu totul alt subiect de discuție) se dezvoltă pe parcursul unui an calendaristic și cu o echipă de măcar câteva zeci de persoane, mai ales în stadiile „de foc” ale jocului (în perioada de full production). Dacă am lua în calcul doar 20 de game devs angajați un an cu un salariu de 2000 de euro incluzând taxele, asta înseamnă aproape jumătate de milion de euro și este o sumă imposibil de mică pentru a susține dezvoltarea unui joc. Sper ca această estimare să ajute la imaginarea bugetelor acordate de către publisheri studiourilor de jocuri, validând astfel gradul masiv de implicare al acestora în ceea ce privește procesul de creație.

Detaliile relațiilor dintre studiouri și publisheri, care implică și modalitatea de finanțare a proiectului, precum și cea de a împărți profiturile sunt confidențiale, însă se știe că practica uzuală este finanțarea completă în tranșe de către publisher – tranșe acordate pentru principalele stadii ale proiectului, cum ar fi atingerea și acceptarea alpha-ului, beta-ului și așa mai departe – urmând ca acesta să își rețină câștigurile din vânzări dacă produsul se vinde sub un anumit număr de bucăți. Dacă acest număr este depășit, deci jocul are un succes mult mai mare decât cel anticipat, primește și studioul o parte din profitul din vânzări, însă numărul acesta vehiculat



„Dacă ar fi după mine, aș crește prețul și mai mult.” Bobby Kotick, CEO Activision Blizzard (declarație oficială dintr-o discuție legată de francize)

este atât de mare, încât rareori se întâmplă ca studiourile să aibă vreodată în mână un ban din vânzarea efectivă a jocului produs de ei (și atunci când acest mit chiar se înfăptuiește, au loc drame precum cea dintre Infinity Ward și Activision, spre exemplu). Cu alte cuvinte, într-un mod extrem de simplist, studiourile de jocuri funcționează similar cu companiile care vând servicii de dezvoltare: clientul spune exact ce vrea și dezvoltatorul face. Este o simplă vânzare de servicii, numai că în acest

caz serviciile sunt de programare, modelare, texturare, design și așa mai departe. Spre deosebire însă de companiile de servicii software și programare, studiourile de jocuri lucrează rareori plătite la oră – de aceea, ca orice client în orice domeniu, publisherii își maximizează investiția cerând cât mai mult posibil pentru banii cheltuiți. De aici și rata foarte mare de „perisabilitate” și „perindare” a angajaților, de aici și nenumăratele anunțuri despre concedieri în masă și tot de aici și numeroasele discuții despre calitatea vieții unui dezvoltator de jocuri, care deseori își petrece nopți la rând la muncă. Pe de altă parte, această situație creează și mult dinamism, atât în industrie, cât și în viața unui om ca mine și Locke care vor să găsească studioul perfect și să participe la dezvoltarea celor mai bune jocuri lansate vreodată. În ceea ce privește industria, aceasta învață cu pași repezi să se perfecționeze, o situație prin care a trecut și industria software, însă mult mai lent și fără ajutorul primit din comparație și observarea greșelilor făcute de alții.

Deci, da, se petrece o revoluție și nu numai în curtea „indienilor” care încearcă să își recâștige terenul pierdut atunci când oamenii cu bani s-au prins că jocurile au mare trageră la public și nu

ABONEAZĂ-TE acum

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista LEVEL

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista LEVEL

Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 9 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP DVD

Preț: 15,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la revista CHIP CD

Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la revista CHIP CD

Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

NOU

Detalii pe:
www.chip.ro/sms

Participarea la Blizzcon-ul din acest an în octombrie costă 150 de dolari. Toate biletele au fost vândute încă de la începutul lui iunie.



În ianuarie 2010, vânzările de jocuri au totalizat 1,17 miliarde de dolari, cu Wii New Super Mario Bros. și Mass Effect 2 în fruntea clasamentelor de vânzări.

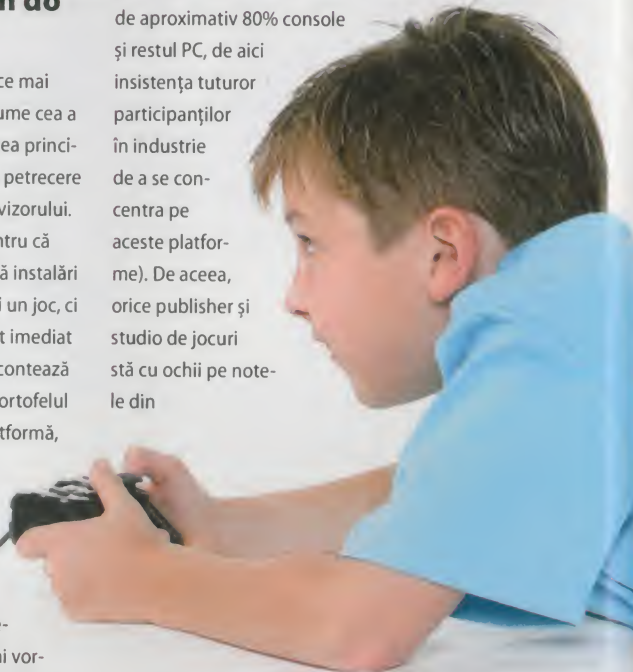


sunt jucate doar de totilarii din spatele calculatoarelor-mastodont din acea vreme – vreme în care studiourile de jocuri își numărau angajații pe degetele de la o mână și în care manifestarea pasiunii era cea mai bună plată. Această revoluție se petrece în cadrul oricărui studio și în cadrul oricărui publisher, care se confruntă cu mult mai multe canale de feedback din partea propriilor clienți – mai exact, chiar tu, cel care citești acum aceste rânduri. Tu îți dai seama câtă putere ai?

Ask not what the game can do for you...

Industria jocurilor își îndreaptă din ce în ce mai mult atenția către așa-numita piață casual, anume cea a oamenilor care nu consideră jocurile ca pasiunea principală, ci le privesc doar ca un mod alternativ de petrecere a timpului liber – spre exemplu, alternativ televizorului. Acești „casuali” preferă consolele nu numai pentru că sunt aparate de sine stătătoare care nu necesită instalări sau mai știu eu ce chestiuni tehnice ca să rulezi un joc, ci și pentru capacitatea lor de a oferi divertisment imediat pentru două sau mai multe persoane. Asta nu contează însă, întrucât, atunci când vine vorba de scos portofelul pentru a cumpăra un nou joc, indiferent de platformă, acești casuali apelează la oameni mai experimentați ca ei, mai precis la hardcore gameri care „fac sau desfac” un joc prin numeroasele reviste și site-uri de specialitate și care sunt inițiatorii faimosului „word of mouth” (în traducere liberă, Radio Șant) care generează vânzări în rândul „acoliților”. (Că tot veni vorba, un joc lansat pe console și PC are o rată de vânzări

de aproximativ 80% console și restul PC, de aici insistența tuturor participanților în industrie de a se concentra pe aceste platforme). De aceea, orice publisher și studio de jocuri stă cu ochii pe notele din



review-uri, chiar dacă cei care le produc, precum și consumatorii lor principali, hardcore gamerii, nu mai sunt întocmai publicul râvnit de ei. Totuși, de această orientare și-a cam dat seama toată lumea, ceea ce, combinat cu pleiada infinită de mijloace de feedback pentru oricine dispus să își dea cu părerea, a dus la extrem de multă putere în mâinile consumatorului obișnuit, adică tu. Poți publica chiar tu review-uri (până și pe Mecca-ul industriei, Gamasutra) sau apela la prietenii tăi pentru sfat într-o secundă. Poți evalua sau comenta la orice review. Poți face publicitate titlurilor preferate pe rețele sociale, poți publica filmele edificatoare pe YouTube, poți da o notă pe Metacritic, poți face cam orice îți trece prin cap ca să dai un plus sau un minus unui joc. Deși pare că ai fi doar o voce firavă care se pierde în neant, ceea ce ai tu de spus contează mai mult decât realizezi – chiar și numai din perspectiva că majoritatea jucătorilor ca tine, întocmai din aceste motive, preferă să își țină părerile pentru sine. Să nu crezi niciodată că cei care au creat acel joc nu se uită pe net – din contră, eu verific toate sursele constante de când primul joc la care am contribuit a fost anunțat și pot garanta că la fel fac și colegii mei autohtoni și din State.

Și asta nu este tot. Tu îi cunoști pe cei care ți-au creat jocul preferat? Majoritatea jucătorilor cunosc doar numele publisher-ului și eventual al studioului, dacă acesta este răsunător. Însă, după cum sper că am reușit să vă conving, dezvoltarea unui joc cere foarte multă muncă și multe resurse umane, multe dintre care ajung în cel mai bun caz ascunse într-un Credits pe care oricum nu îl citește nimeni. Personal, consider că implicarea până de curând aproape exclusivă a publisherului în relația cu

clienții – cu tine, mai exact – este contraproductivă. În industria filmelor, spre exemplu, că cea a cârților e prea învechită :), actorii, regizorul, ei sunt cei care vând produsul numit film. Dar tot așa cum un Johnny Depp aduce la viață un inconfundabil Jack Sparrow, nici seria Flight Simulator de la Microsoft, pentru care tocmai s-a anunțat un nou titlu numit simplu Flight, nu va mai fi la fel fără echipa de la ACES. Pentru titlul tău preferat, ar trebui să îi ceri pe cei mai buni „actori” din industrie.

Și aici poți interveni. Cere să îi cunoști pe cei care au creat titlul cumpărat, caută-le modalitățile de comunicare cu comunitatea și fi activ acolo. Din ce în ce mai multe studiouri încep să folosească bloguri, rețele sociale, Twitter și multe alte mijloace disponibile pentru a facilita comunicarea cu fanii titlurilor lor. Așadar, fii un consumator activ – în definitiv, chiar plătești pentru asta!

În plus, fii întotdeauna conștient de ceea ce cumperi. Un joc îți câștigă titlul de succes din vânzările din prima lună, care sunt masiv

susținute de campanii de marketing pe orice cale posibilă. Cumperi titlul pentru că atunci ți s-a spus să îl cumperi, însă prețul de lansare este deseori umflat în această primă perioadă, un fapt pe care îl poți controla prin decizii înțelepte de cumpărături. Știu că îmi fac un detriment spunând asta, fiindcă acum fac parte din tagma „lor”, dar prețurile jocurilor nu sunt momentan întocmai corecte, un fapt influențat de multe lucruri, printre care însă nu se numără clientul și nici cei care au contribuit la dezvoltarea titlului. Capitalismul spune că orice om de afaceri își poate vinde produsele și serviciile cu oricât, politica de prețuri fiind exclusiv la cheremul său. Așa că, observând că un marketing suficient îți vinde jocul hype-uit în prima lună la preț dublu, mulți pariază pe asta. Dar dacă jucătorii nu ar mai cumpăra produse atât de „proaspete” (codul nu expiră și nici nu se deteriorează în timp, ca pâinea :)), ar putea educa industria la o promovare mai înțeleaptă și mai de durată a unor producții la care lucrează zeci de persoane ani de zile.

În concluzie, indiferent de natura participării tale, fie ea doar un clic pentru a da un rating, ajută!

Important este să participi, fiindcă doar tu, cel care beneficiază direct de rodul pasiunii noastre, a creatorilor de jocuri, și cel al cărui portofel este vizat direct, poți genera o schimbare care să ducă la îmbunătățirea industriei și la jocuri extraordinare!

Lara

Un filmuleț postat pe YouTube cu un jucător frustrat a atras aproape 2 milioane și jumătate de vizitatori și a generat un adevărat curent, direcționând atenția internetului către jocuri. That's what viral marketing means!



ABONEAZĂ-TE acum



Trimite cuvântul **3REVISTE** prin SMS la numărul

7555 și primești oricare 3 reviste din portofoliul editurii
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **CARTE** prin SMS la numărul **7555** și primești revista CHIP + cartea „Cum să ajungi în top pe Google”
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO** prin SMS

la numărul **7555** și ești abonat pe **3 luni** la revista Foto Video Digital
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul **7441** și ești abonat pe **6 luni** la revista Foto Video Digital
Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

la numărul **7555** și ești abonat pe **3 luni** la revista PC-Practic
Preț: 6 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.



la numărul **7441** și ești abonat pe **6 luni** la revista PC-Practic
Preț: 10 EUR + TVA în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA în rețeaua Vodafone.

Detalii pe: www.chip.ro/sms

BLACKBERRY CURVE 3G 9300

După o perioadă destul de lungă în care cei care lucrează la sistemul de operare din smartphone-urile BlackBerry au pompat resurse în tot felul de aplicații ce țin strict de partea de office și lucrul cu documente, acum se adresează și altui segment de clienți. Odată cu lansarea modelului BlackBerry Curve 3G 9300, utilizatorii au la îndemână, pe lângă celebra tastatură QWERTY, o serie de butoane multimedia ce le permit să navigheze mult mai simplu printre melodiile din playlist-uri sau să sorteze mai ușor fotografiile. BlackBerry Curve 3G 9300 are în dotare și un conector audio jack de 3,5 mm în care posesorul are posibilitatea să își asculte melodiile preferate la o

pereche de căști favorită sau chiar la un sistem audio cu amplificare. Menționez acest lucru deoarece există mulți producători ce își dotează dispozitivele cu o serie de conectori proprietari, ceea ce provoacă nemulțumiri clienților. BlackBerry Curve 3G 9300 se comercializează în doar două nuanțe: negru și roșu. Este de apreciat faptul că a fost incorporat un modul Wi-Fi mai evoluat, care vă permite să realizați automat conexiuni wireless de mare viteză compatibile cu standardul N de comunicare.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900 / 1700 / 1900 / 2100
- Dimensiuni: 109 x 60 x 14 mm
- Greutate: 104 grame
- Ecran: TFT- 65.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200 pixeli)
- Sunet: MP3, WMA, WAV, eAAC+, Flac
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1150 mAh
- Stand-by: până la 456 ore (2G) / 348 ore (3G)
- Talk time: maximum 4 ore 30 min (2G) / 5 ore 30 min (3G)

YANIV BERG'S
PERISCOPE DSLR

Știu că este vorba de un proiect încă în fază de concept, dar ideea este bestială. O cameră foto sub forma unui tub sau mai degrabă a unui periscop este cât se poate de practică și foarte simplă de utilizat, indiferent de poziția în care se află. Ca funcții, camera este identică cu una de tip DSLR. Dacă într-un capăt există sistemul optic format din diverse tipuri de lentile, în cealaltă parte se află un display LCD care oferă o imagine foarte bună chiar și în condiții de iluminare puternică. Datorită formei sale, butoanele sunt amplasate la îndemână, nefiind nevoie să le căutați de fiecare dată când aveți nevoie să faceți un reglaj. Prețul de achiziție încă nu este divulgat.

D-LINK DGS-1008D SWITCH

Grija producătorilor de a oferi clienților echipamente electronice cât mai prietenoase cu mediul înconjurător este tot mai mare. Compania D-Link, una dintre susținătoarele acestui fenomen, a lansat încă o serie de echipamente de rețea deosebit de prietenoase

cu mediul și în special cu buzunarele noastre.

Consumul redus de energie nu este singurul argument pe care ni-l oferă, ci și calitatea și cantitatea de materiale folosite, care la un moment dat pot fi foarte ușor reciclate. În cazul switch-ului D-Link DGS-1008D, ce dispune de 8 porturi capabile să realizeze conexiuni de tip Gigabit între echipamente, se poate obține o reducere a consumului de energie de până la 84% față de alte switch-uri din aceeași categorie. Alături de un design deosebit, dispune și de o tehnologie avansată, datorită căreia consumă exact câtă energie are nevoie. Acesta calculează automat lungimea firelor Ethernet conectate și ajustează tensiunea de alimentare. În cazul porturilor libere în care nu s-a conectat niciun fel de echipament, tensiunea de alimentare tinde spre zero. Noua generație de switch-uri de tip Gigabit, din care face parte și modelul D-Link DGS-1008D, are o putere de procesare mai mare ce se reflectă într-o creștere semnificativă a cantității de date ce poate fi transferată în același timp, dar și în funcții ce ușurează munca celor care implementează astfel de echipamente într-o rețea.

Ofertant: Partenerii D-Link. Preț: 159 Lei

TITAN G9T 3-IN-1
LAPTOP COOLER

Laptopurile au devenit adevărate „rachete” capabile să ofere performanțe asemănătoare cu ale desktop-urilor. Dezavantajul acestora este suprafața redusă pe care o au pentru a disipa temperatura foarte ridicată pe care o emană componentele din interior. Compania Titan oferă o soluție pe cât de practică, pe atât de utilă. Acest model de cooler pad este format din două părți. Una dintre ele este practic o placă din aluminiu ce are în componență două ventilatoare foarte silențioase și foarte înguste ca dimensiuni. Această piesă este considerată partea mobilă, piesa care poate fi transportată foarte simplu în geanta dedicată laptopului. Fiind un model care se pliază precum o revistă, automat suprafața sa se înjumătățește. Este

construită dintr-un material plastic acoperit

cu o suprafață de contact din aluminiu pentru o mai bună disipare a temperaturilor ridicate. Alimentarea celor două ventilatoare incluse se face cu ajutorul unui conector de tip USB.

Revenind la partea fixă, adică cea de-a doua componentă a acestui kit, ea are mai mult rolul de a asigura confortul. Se amplasează sub placa portabilă din plastic-aluminiu și conferă notebook-ului o poziție mai ridicată, favorizând un acces mai confortabil la taste.

Dacă din punctul de vedere al designului nu este un device foarte atractiv, câștigă puncte prețioase din punctul de vedere al eficienței.

Ofertant: Alime Distribution Grup. Preț: 120 Lei

LG COOKIE T300

Îți dorești ceva simpatic, simplu de utilizat și pe care abia să-l simți în buzunar? Atunci noul LG Cookie T300 poate fi o alegere foarte inspirată. Grație designului său minimalist și ecranului sensibil la atingere, navigarea prin meniuri sau printre opțiunile sale se face foarte simplă. Lucrul cu el este aproape o joacă de copii. Având un sistem de operare proprietar, utilizatorul are foarte puțină libertate de mișcare la instalarea sau folosirea altor aplicații în afara celor preinstalate.

Probabil prețul redus de achiziție este influențat puternic și de anumite lipsuri printre funcții sau de dotarea sa hardware. Spre exemplu, LG Cookie T300 nu va putea funcționa într-o rețea de telefonie 3G, nu va putea transfera date prin Wi-Fi și nici nu va putea face poze deosebite din cauza senzorului său foto de doar 1,3 megapixeli. În schimb poate fi folosit în condiții excelente pe post de MP3 player, editor de documente etc.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- Dimensiuni: 95,8 x 50,5 x 11,9 mm
- Greutate: 77 grame
- Ecran: TFT, touchscreen, 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 1,3 megapixeli (1280 x 1024 pixeli)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh
- Stand-by: până la 500 ore (2G)
- Talk time: maximum 8 ore (2G)



NOUTĂȚI

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă
online cărțile
și ai până la

25% REDUCERE

Editura Casa
~~57.90 lei~~

46.32
lei

Editura Litera
~~44.90 lei~~

35.92
lei

Editura
Polirom
~~54.95 lei~~

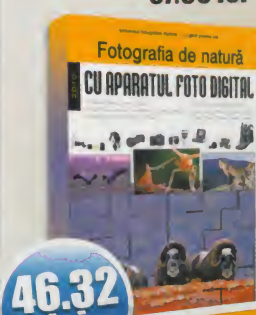
48.36
lei

28.76
lei



Editura Polirom
~~35.95 lei~~

Editura Casa
~~57.90 lei~~

46.32
lei

Detalii pe www.chip.ro/librarie

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900 / HSDPA 900
- Ecran: TFT capacitive touchscreen, 256.000 culori, 320 x 480 pixeli
- Accelerometru: DA
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592 x 1944), Geo-tagging
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA
- Video: MP4, H.264, H.263, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- Radio FM inclus: NU
- GPS: DA, navigare Garmin
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1500 mAh
- Stand-by: până 400 ore
- Talk time: maximum 8 ore

GARMIN-ASUS A10

Nu e o premieră, dar e o îmbunătățire majoră a modelelor precedente de... navigatoare-telefon. Sună puțin ciudat, dar în acest caz putem vorbi liniștiți de un navigator GPS cu funcții de telefon mobil. Lista cu funcțiile sale este încă în lucru, dar ținând cont că rulează Android OS, orice idee e „wide-open”. Alături de aplicația de navigare cu hărțile aferente a celor de la Garmin, care sunt oferite gratuit, există și posibilitatea de a instala în paralel orice altă aplicație dependentă de modulul GPS încorporat în acest device. Garmin-Asus A10 poate înlocui cu succes și funcția unui aparat foto grație senzorului inclus de 5 megapixeli ajutat de fiecare dată de funcția de autofocus. După cum era de așteptat, este implementată și funcția de Geo-tagging, ce salvează cu mare precizie coordonatele geografice ale locației în care se realizează acea fotografie. O surpriză plăcută o reprezintă și ecranul TFT de tip touchscreen. Este foarte precis și răspunde destul de prompt când vine vorba de comenzi rapide.



PHILIPS 231T1SB

În această toamnă, gamerii reintră în priză. Această de-oarece o serie întreagă de titluri de jocuri foarte așteptate sunt în prag de a fi lansate. Pe ultima sută de metri puteți pune la punct mici detalii pentru a rula în cele mai bune condiții cele mai noi jocuri. Philips ne oferă un pont prin intermediul acestui model de monitor full HD. El are o diagonală de 23 de inci și o rezoluție nativă de 1920 x 1080. Pe lângă funcțiile clasice ale unui monitor, Philips a încorporat și un tuner TV digital ce permite re-

cepționarea de programe TV la cea mai bună calitate, chiar și a celor codate MPEG-4. Cu ajutorul acestui tuner DVBT puteți recepționa toate programele transmise pe calea undelor, fără a mai fi nevoie de calculator sau de alt device adițional. Fiind un monitor Full HD, se pretează a fi folosit, pe lângă jucătorii înrâșiți, și de cei care iubesc la nebunie filmele de calitate. Fie că le redați pe un Blu-ray sau o consolă de jocuri, calitatea vizionării va fi una deosebită. Promisiunile sunt multe, însă sunt curios câte dintre ele se vor realiza în momentul în care acest produs va fi disponibil pe rafturile magazinelor. În orice caz, prețul de pornire va fi de aproximativ 1099 de lei.

COMPRO VIDEOMATE C200 PLUS

Ofertant: magazinul tău.ro. Preț: 167 Lei

În plină eră digitală, mai există persoane care folosesc fără probleme echipamente audio-video de tip analogic. Din păcate, în acest caz pot apărea mici inconveniente atunci când se dorește transferul unui material proaspăt filmat pe un calculator sau direct pe internet. Pentru astfel de situații, Compro ne pune la dispoziție stick-ul USB minune care are capacitatea de a converti în timp real orice material



audio-video dintr-o sursă analogică gen camere de filmat, video playere etc. în format digital. Astfel, evenimente importante care au fost înregistrate cu mulți ani în urmă pe bandă magnetice pot fi păstrate sau arhivate fără a le altera calitatea într-un format digital pe un mediu de stocare ce poate rezista mult mai bine la intemperii.

Alături de acest device, producătorii oferă și aplicația CyberLink PowerDirector 7, cu ajutorul căreia vă puteți crea propriile meniuri, interfețe sau alte prezentări pentru diversele evenimente din viața personală, după care le puteți salva pe un disc DVD pentru a fi vizualizate în condiții deosebite în orice player. În ceea ce privește configurația, se recomandă un PC sau notebook ce dispune de 1 GB memorie RAM și un procesor ce rulează la o frecvență de 2000 MHz. În rest... multă dibăcie.

BogdanS

www.level.ro

Mihai Moiceanu împreună cu **CHIP** și **FOTO-VIDEO** vă prezintă

Povestiri din Himalaya

Proiect susținut de

LG prin tehnologia **FULL LED 3D**
Life's Good



„Povestiri din Himalaya” prezintă 15 legende captivante ale Nepalului, cu obiceiurile și tradițiile locuitorilor săi. Imaginile sunt însoțite de muzică tradițională nepaleză.

Cumpără la un preț special revista CHIP sau FOTO-VIDEO digital împreună cu DVD-ul „Povestiri din Himalaya”

Revista CHIP + DVD „Povestiri din Himalaya” - 14,98 lei

Revista FOTO-VIDEO digital + DVD „Povestiri din Himalaya” - 11,98 lei



Pachetul conține un singur DVD cu filmul „Povestiri din Himalaya” (acesta poate fi vizualizat atât pe DVD Player, cât și pe calculator), precum și o selecție bogată de aplicații software.

Parteneri media:

LEVEL
www.level.ro



PC-Practic
practic... mai sigur nu se poate!

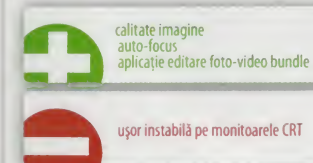
zile
nopti

COMUNICARE FACE TO FACE

A mai trecut o vară și, odată cu ea, s-a terminat și minunata vacanță ce ne-a mai rupt de grijile cotidiene. În ciuda temperaturilor foarte ridicate, am reușit să punem la cale fel și fel de călătorii și excursii, am vizitat locuri noi, rude sau prieteni pe care nu-i mai văzusem de foarte mult timp. Odată cu acestea, inevitabil am cunoscut și noi persoane cu care ne dorim să schimbăm câte un cuvânt cât mai des posibil. Avantajul este că o bună parte din ei folosesc internetul și practic comunicarea devine mult mai facilă într-un astfel de mediu, indiferent de locurile în care s-ar afla.

Tot prin internet putem să comunicăm și prin imagini, fapt pentru care mi-am amintit că nu ar fi rău să fac o mică achiziție în acest sens din puținii bani care mi-au mai rămas. Investiția într-o cameră web este una mică, însă cu câștiguri foarte mari în timp. O imagine face cât o mie de cuvinte, nu este doar o vorbă-n vânt, iar conversațiile sunt mult mai plăcute când efectiv vezi și ești văzut. Pentru că bugetul în această perioadă suferă grele lovituri, am zis să nu exagerez și să caut câteva modele de camere web care să ofere cât mai multe avantaje din toate punctele de vedere. Iată ce mi-a ieșit în cale.

Bogdan S



Logitech C270 HD

SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1280 x 720 dpi
Rezoluție Fotografie: 2048 x 1536 dpi
Rezoluție Video: 1280 x 720 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 121 Lei

Samsung Pleomax PWC7100

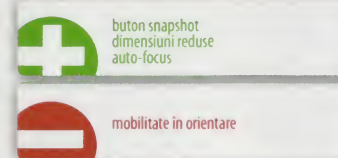


SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Fotografie: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Video: 800 x 600 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 94 Lei



Microsoft LifeCam NX-3000 USB

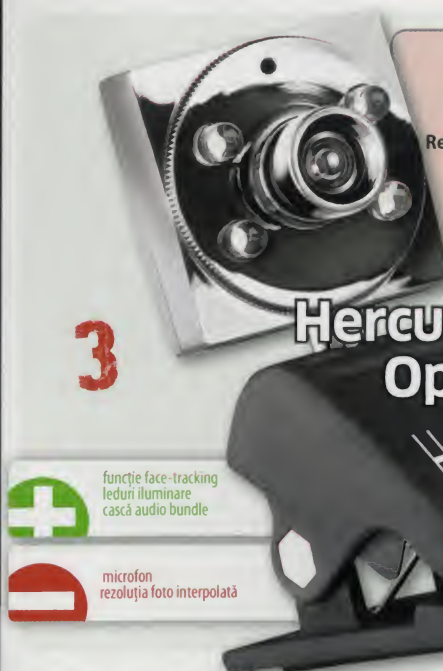


SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Fotografie: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Video: 800 x 600 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 103 Lei



Hercules Deluxe Optical Glass



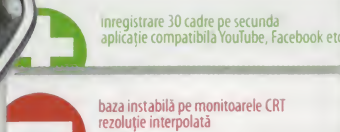
SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Fotografie: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Video: 800 x 600 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 103 Lei



SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1600 x 1200 dpi
Rezoluție Fotografie: 3264 x 2448 dpi
Rezoluție Video: 1280 x 720 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 121 Lei

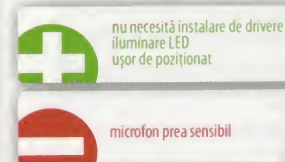


Genius eFace 2025

SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Fotografie: 2584 x 1936 dpi
Rezoluție Video: 800 x 600 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 88 Lei

A4Tech PK-130MJ



SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Fotografie: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Video: 800 x 600 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 116 Lei



Trust SlimLine Webcam Pro

Creative Live! Cam Socialize

6



SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1280 x 960 dpi
Rezoluție Fotografie: 1280 x 960 dpi
Rezoluție Video: 800 x 600 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 111 Lei

Canyon CNP-WCAM320



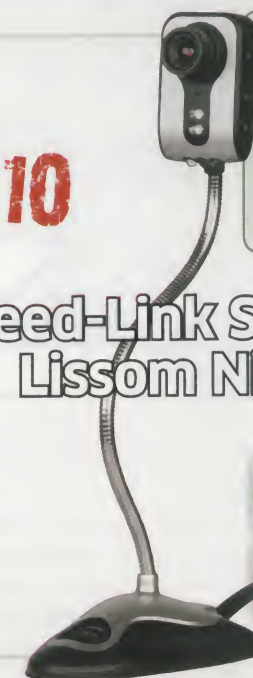
SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1600 x 1200 dpi
Rezoluție Fotografie: 1600 x 1200 dpi
Rezoluție Video: 800 x 600 dpi
Microfon Încorporat: DA
Preț: 85 Lei



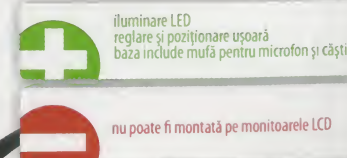
10

Speed-Link SL-6835-SSV Lissom NightShot



SPECIFICAȚII:

Tip Senzor: CMOS
Rezoluție Senzor: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Fotografie: 1280 x 1024 dpi
Rezoluție Video: 800 x 600 dpi
Microfon Încorporat: NU
Preț: 132 Lei



HP ScanJet Professional 1000 Mobile Scanner

Scapă de hârtogăria inutilă

În ciuda avansului tehnologic, există oameni, instituții sau alte foruri care încă nu pot renunța la lucrul cu documentele pe hârtie. Din această cauză se irosc o grămadă de resurse. Vă dați seama ce înseamnă să cauți un document într-o grămadă imensă de dosare. Persoanele mai deschise la nou își doresc să pună tehnologia la lucru. O simplă căutare după un cuvânt cheie și... *voilà*: documentul sub nas. Pentru a vă face propriul sistem de gestionare și pentru a scăpa de cărarea hârtogărilor după voi, puteți apela la un scanner portabil ca cel de la HP.

HP ScanJet Professional 1000 Mobile Scanner este un device ce are nevoie doar de o simplă conectare la un port USB. Se introduce documentul în partea de jos și în câteva secunde iese complet pe partea superioară. În tot acest timp documentul a fost scanat pe ambele fețe și rezultatul poate fi salvat pe laptop sau calculator sub forma unor fotografii. Device-ul în sine nu are nicio pretenție. În momentul în care e conectat la PC, nu este necesar să-i instalezi drivere sau aplicații. Windows-ul se ocupă de toate. Alături de documente, se pot scana cu o viteză uimitoare fotografii, rețete sau orice informație ce are ca suport hârtia. Pentru că scanerul s-au bătut tot timpul

în cifre, atunci vă dau și eu o valoare: 600 x 600 dpi este rezoluția maximă de scanare pentru fiecare față a documentului scanat. Rezultatul poate fi mereu salvat automat sau pe bază de interogatoriu în formate de fișiere de tip PDF, JPG, TIFF sau DOC. Depinde de sistemul de management al fișierelor.

Ofertant: HP Interactive Center, Preț: 1149 Lei

Samsung SyncMaster BX2350

Detali pline de culoare

23 de inci, foarte potrivită pentru un monitor full HD. După părerea mea, o astfel de dimensiune este optimă. Nu e nici prea mică încât să pierzi detaliile fine dintr-un joc sau film, dar nici prea mare ca să-ți dea dureri de cap în caz că lucrezi cu documente sau navighezi pe internet. În același capitol dedicat ergonomiei menționăm posibilitatea de pivotare a monitorului, dar și ușurința cu care poate fi rotit sau înclinat cu până la 10 grade.

Tot ca noutăți amintim și funcția sa 3D. În caz că vă surâde norocul și dați de un film sau joc în format 3D, cu ajutorul ochelarilor polarizați vă puteți bucura de senzația de 3D în toată splendoarea.

Accesul în meniu și reglajele se fac cu ajutorul unor „butoane” amplasate într-un colț din partea de jos a monitorului. Acestea pot fi operate doar prin simpla atingere a marginii din plastic. Inexistența unei zone mai bune de delimitare între aceste butoane „sensibile” poate avea ca efect operarea altor funcții decât cele pe care le doriți. Așadar atenție sporită în această zonă. Cea mai interesantă funcție din meniu mi se pare cea de ajustare a luminozității. În funcție de cum se face această reducere a luminozității se simte și în consumul de energie al monitorului. Totul ca prin... magie :).

Ofertant: Partenerii Samsung, Preț: 1159 Lei

Asus CineVibe Rumble Feedback USB

Fii parte din acțiune...

Am spus-o și o repet: Asus este atras de inovație, de lucruri deosebite, de segmente de piață pe care până nu demult se știa cine le domină. Dinamica lucrurilor este foarte sensibilă, lucru vizibil prin simplul fapt că Asus încearcă acum să-și lase amprenta și pe „timpane” gamerilor. Formularea este corectă mai ales că acum are cu ce. Asus CineVibe USB este cel mai nou model de căști oferit cu dedicație celor care iubesc sunetele clare, puternice și pline de viață. Prin prisma construcției, sunt dedicate celor care folosesc PC-uri sau Mac-uri. Pentru a oferi mereu aceeași calitate a sunetului, Asus CineVibe USB înglobează propria placă de sunet. Prin simpla conectare la unul din porturile USB, este automat detectată și instalată de către sistemul de operare. Nu este necesar să căutați drivere sau alte aplicații pentru a vă lăsa urechile să fie răsfățate de aceste căști. Ergonomia este una de excepție. Pentru mine, căștile au un diametru puțin prea mic al membranelor din jurul difuzoarelor, ceea ce face ca întreaga parte a urechii externe să fie presată de acele membrane. Fiind totuși o chestie ce ține mai mult de gustul fiecăruia, am să trec rapid totuși peste acest mic impediment. Nu pot să nu remarc calitatea materialelor folosite. Se observă o atenție foarte mare la detaliile de construcție. Pielea ce acoperă zonele de contact între căști și ascultător este foarte fină și de calitate.

Audiția este excelentă. Din momentul în care le-ai instalat și ai apăsat butonul Play sau ai pornit jocul prefe-

rat, începi să remarci diferențele. Sunetele sunt mai calde, se percep o sumedenie de frecvențe și bass-ul îți dă că ar bate timpan. Joase sunt mai și accentuate vibrații pe care căștile îl emană. Asus CineVibe USB include pe fir un mic controller de unde se pot regla volumul, intensitatea vibrațiilor și se poate activa sau dezactiva microfonul.

Per ansamblu e o investiție bună mai ales că se vede, se simte și se aude foarte bine atenția producătorului la toate detaliile acestui produs.

Ofertant: Partenerii Asus, Preț: 325 Lei

LG 55LX9500

3D pentru acasă

În ultima perioadă, producătorii investesc tot mai mult în tehnologia 3D. LG a lansat acest model de LCD TV capabil să afișeze nativ imagini complet 3D la rezoluție full HD. Experiența unui home cinema are o nouă conotație în acest fel, mai ales că pe piață au început să apară titluri de producții cinematografice complet 3D. LG 55LX9500 este un TV ce dispune de cea mai nouă tehnologie LED, care are ca principală caracteristică imagini mult mai clare, cu o paletă coloristică mult mai amplă. Conectivitatea este incredibil de bogată, oferind practic suport de imagine și sunet pentru orice device pe care utilizatorul îl are în propria locuință. Pe lângă celebrele porturi HDMI, Video-composite sau Eurocart, acest TV cu o diagonală de 55 de inci include și un port Ethernet prin care puteți urmări programe TV, clipuri video sau asculta melodii direct de pe internet. Dacă dispuneți acasă de o conexiune la internet de tip broadband, îl puteți folosi și

pentru a realiza video-conferințe grație unui client Skype inclus în meniurile TV-ului.

La o asemenea dimensiune a ecranului, probabil vă gândiți că are și un consum de energie pe măsură. Producătorii au luat acest lucru în calcul și au implementat o serie de funcții și senzori inteligenți ce permit ajustarea automată a luminozității în funcție de intensitatea luminii din locuință. În acest fel produsul intră în seria celor de tip ECO, facilitând un consum mai mic de electricitate.

Ofertant: Partenerii LG, Preț: 12699 Lei

PC-Practic
practic... mai ușor nu se poate!



Protejați-vă
calculatorul în mod
eficient!

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Comandă online
revista pe

www.chip.ro/librarie

HP Photosmart Wireless All-in-One with Wireless

Imprimi - scanezi - copiezi

Acesta este rolul unui device all-in-one. Poți să faci orice în materie de documente cu ajutorul unui singur aparat. Toate bune și frumoase până în momentul în care HP a decis să ofere utilizatorilor mai mult decât atât. Acest concept a fost implementat în urmă cu ceva timp la o serie de multifuncționale premium. Acestora li s-a adăugat memorie în plus, unde s-au transferat aplicații de divertisment, educație etc., pentru a fi cât mai utile utilizatorului, fără a mai fi nevoie să apeleze la un PC. La ora actuală, HP a decis să ducă inovația mai departe. Toate aceste aplicații nu mai încarcă degeaba memoria aparatului, ci, în momentul în care multifuncționalele sunt conectate într-o rețea prin intermediul modului wireless încorporat, toate aplicațiile și multe altele sunt accesibile on-line, adică sunt descărcate gratuit de pe site-ul producătorului. Pentru a dezvolta și mai mult acest segment, s-a deschis și o sesiune de open sourcing în care cei care vor să-și împărtășească realizările cu alți utilizatori sunt liberi să o facă. HP Photosmart Wireless All-in-One with Wireless include un mic display LCD de 3,68

cm înconjurat de o serie de butoane acționate prin simpla lor atingere. Viteza de imprimare este de 30 de pagini pe minut în mod alb-negru și de 28 de pagini pe minut în mod color. Pentru o fotografie standard 10x15 cm trebuie să așteptați cam 16 secunde. Fiind un device conectat în permanență la rețea, toate calculatoarele din respectiva rețea pot să beneficieze de serviciile acestuia. O altă funcție incredibil

Ofertant: HP Interactive Center, Preț: 467 Lei



de utilă este imprimarea on-line a unui document. În mo-

mentul în care imprimanta este conectată, automat i se atribuie o adresă unică de e-mail... destul de complicată ca denumire. Din acel moment, oricine cunoaște acea adresă poate imprima un document sau fotografie de oriunde s-ar afla la fel de simplu ca și cum ar trimite un e-mail. Interesant, nu-i așa?

Titan Fenrir Evo Version

Domolește orice bestie

Temperaturile extreme care ne-au lovit din plin în ultima perioadă și-au cam găsit nașul... cel puțin așa se laudă cei de la Titan. Cu ajutorul celui mai recent model de cooler se poate asigura un confort termic foarte bun pentru orice procesor de ultimă generație. Spun asta deoarece producătorii au inclus o întreagă serie de sisteme de prindere pentru a face acest cooler compatibil cu procesoare Intel de tip LGA 775, 1366 și 1156 sau, în cazul celor de la AMD, cu socket-urile AM2 și AM3. Spre deosebire de alte modele de cooler-e, Titan a preferat să meargă pe varianta transferului termic direct între procesoare și heatpipe-uri, care la rândul lor conduc căldura către zona de „aerisire”. Aici un ventilator de 120 mm foarte silențios intervine pentru a răci cât de repede se poate întreaga zonă. Nici cei care preferă să-și overclock-eze procesoarele nu vor fi dezamăgiți. Chiar

dacă apeleți la un monstru i7 și încercați să scoateți tot ce e mai bun din el, veți constata că Titan Fenrir Evo Version face față fără probleme, în ciuda faptului că folosește doar 4 heatpipe-uri. Eu o consider o investiție foarte bună indiferent de vremea și vremurile care vor veni.



Ofertant: Aline Distribution Grup, Preț: 172 Lei

www.level.ro

Western Digital My Book World Edition

„Magazia” tuturor

Ofertant: Asbis România, Preț: 785 Lei

Soluțiile de stocare externe sunt cele mai bune metode de a ține informațiile prețioase la loc sigur. O astfel de rezolvare ne oferă și Western Digital cu cea de-a doua ediție a „cărții” digitale, capabile să ofere o capacitate de stocare de până la 2 TB. Într-un asemenea loc puteți pune în siguranță fotografiile și filmările din vacanțe, melodiile preferate ale prietenei, filmele, seriile și documentarele favorite, practic orice. Sistemul este cât se poate de simplu. Se conectează dispozitivul la rețeaua locală prin portul Ethernet, iar după ce rulați aplicația de configurare a acestuia, îl puteți accesa de pe orice alt PC din locuință. Viteza de transfer va fi foarte mare mai ales că se poate stabili între WD My Book World Edition și rețeaua locală o conexiune de tip Gigabit.

Pentru a fi absolut sigur că aveți documentele sau alte fișiere în siguranță, puteți instala pe propriul laptop sau PC o aplicație care, în momentul în care detectează acest dispozitiv, face automat sincronizarea informațiilor.

Nici zona multimedia nu este ignorată, WD My Book World Edition având chiar posibilitatea de a face streaming de poze, filme sau melodii către un player multimedia sau către o consolă Xbox 360 ori PS3 pentru a le urmări apoi pe un televizor LCD sau plasmă.

Dacă sunteți plecat în altă localitate sau chiar altă țară, există posibilitatea de a vă accesa informațiile stocate pe acest device prin internet cu o simplă înregistrare a acestuia la serviciul Mionet. Odată realizată procedura de înregistrare, puteți selecta ce directoare doriți să le faceți accesibile online, urmând ca, atunci când e nevoie, să le puteți accesa printr-o interfață web de oriunde ați fi. Totul se desfășoară în deplină siguranță, accesul făcându-se pe baza unui nume de utilizator și a unei parole ce poate fi setată la înregistrare. Interesant este că acest serviciu online îl puteți utiliza chiar și cu ajutorul unui smartphone. Ce simplu și ușor de folosit!

Bogdan S



Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cum să realizezi FOTOGRAFII 3D?

1. Citește ediția specială a revistei FOTO-VIDEO digital cu ochelari 3D



coperta (verso) în format 3D + un amplu articol semnat Mihai Moiceanu, cu și despre fotografia 3D

2. Folosește dispozitivul pentru realizarea fotografiilor 3D



(pachetul conține și două perechi de ochelari 3D)

3. Comandă la un preț special ochelari 3D (la bucată, la 10 sau 100 de bucăți)



pentru vizualizarea în relief a fotografiilor 3D (imaginilor stereoscopice)

Detalii pe www.chip.ro/shop

Titlu: Cartea Cimitirului
Autor: Neil Gaiman
Colecția: Nautilus

Cartea cimitirului a primit: Premiul Hugo 2009, Premiul Locus 2009, Premiul Newbery 2009.

Scriitor profesionist de peste douăzeci de ani, Neil Gaiman figurează în topul primilor zece autori postmoderni din Dictionary of Literary Biography, fiind considerat un „star rock” al lumii literare datorită legiunilor de cititori împătimiți.

Creator prolific (autor de romane, bandă desenată, poezii, scenarii etc.), în 2001 romanul său Zei americani este premiat cu Hugo, Nebula, Bram Stoker, SFX și Locus, devenind un bestseller longeviv. Îi urmează în 2005 Băieții lui Anansi, cu același mare succes la public, iar în 2002 romanul pentru copii Coraline devine bestseller internațional și câștigă numeroase premii: Hugo, Nebula, Bram Stoker, BSFA, Elizabeth Burr.

Comicsurile sale au fost și ele răsplătite cu premii prestigioase, Sandman nr. 19 fiind recompensat în 1991 cu premiul Word Fantasy pentru povestire (prima bandă desenată din lume care obține un premiu literar).

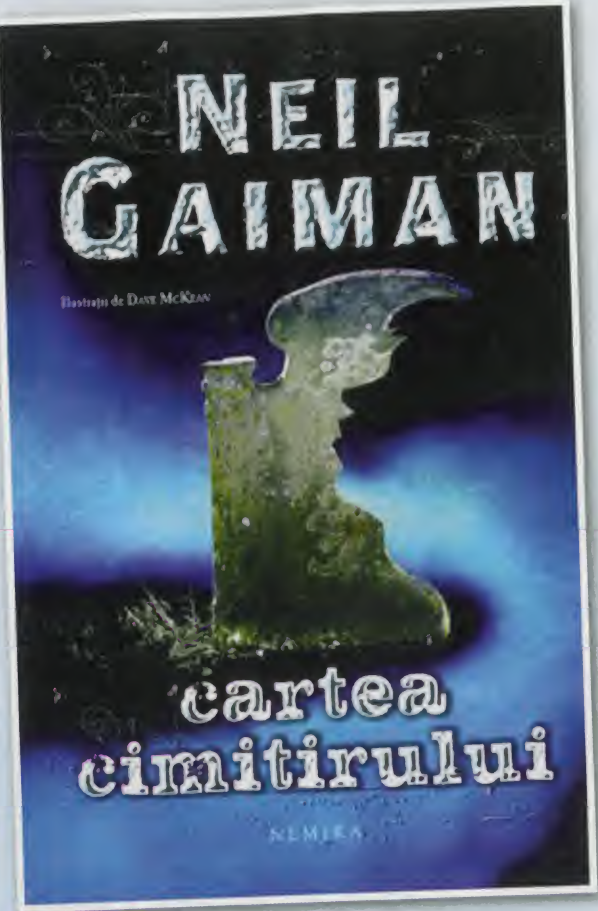
„Un fantasy gotic modelat după Cartea Junglei, cu un omagiu adus en passant lui Harry Potter. [...] Prin juxtapunerea lumii morților cu lumea viilor, Gaiman creează un univers fantastic al cărui erou ajunge să înțeleagă valoarea familiei.”

Bookmarks Magazine

„I-aș putea spune o mică bijuterie, dar conținutul este mult mai generos decât forma exterioară.”

PETER S. BEAGLE

School Library Journal



„Precum un baton de ciocolată neagră de Halloween, romanul este savuros, dulce-amăruș și satisface deplin.”
Washington Post

„Nostalgică, spirituală, înțeleaptă și dătătoare de fiori. O carte ce trebuie citită de toți cei care au fost sau sunt copii.”

Kirkus Reviews

„O fermecătoare alegorie a copilăriei, inspirată de Cartea Junglei de Kipling.”

Amazon.com

„Gaiman a creat o poveste puternică, surprinzătoare și uneori tulburătoare, despre vise, fantome, ucigași, trădări și familie.”



Inception este unul dintre acele filme pe care le aștepti tot anul, făcut de un producător/regizor/scriitor-scenarist (Christopher Nolan – Memento, Batman Begins, The Prestige, The Dark Knight) pe care-l respecți, cu actori puternici (Leonardo DiCaprio, Ellen Page, Marion Cotillard, Michael Caine), cu un trailer scurt, dar care-ți taie răsuflarea și o notă pe IMDB care l-a plasat pe rând pe primul, al doilea, respectiv al treilea cel mai bun film al tuturor timpurilor. Te așezi pe scaun montat și aștepti să fii surprins de a doua venire a Matrix-ului (comparația preferată a celorlalți), ești atent la toate detaliile și te bucuri de efecte și de idei: un grup de hoți poate crea și induce oricui vise complexe cu ajutorul și în mijlocul cărora încercă să extragă informații sau secrete știute doar de victimă. Bineînțeles că totul se complică pentru artiștii-ticâloși, așa cum e și normal când te joci cu mintea și gândurile oamenilor. Ești imbrotodit și alambicat continuu cu idei și concepte până ajungi să nu mai știi care este „adevărul”, apoi ești întors cu un final care, deși predictibil, nu-l face mai puțin interesant. Pleci bucuros pentru că, după atâta timp, în sfârșit ai găsit un alt film memorabil care probabil te va face să te gândești mult și bine la ce ai văzut.

Inception nu este însă filmul la care e bine să te gândești mult după ce l-ai văzut, pentru că ți-l vei strica. Sub stratul de farmec și complexitate aparentă nu o să mai găsești mare lucru, iar dacă-l desfaci în bucăți, vei ajunge să-l consideri chiar jignitor la adresa inteligenței tale. O să ajungi să-l urăști tocmai din cauza notelor primite pentru că în niciun caz nu o să-l consideri al treilea cel mai bun film al tuturor timpurilor și în niciun caz mai puternic decât Matrix care, ne place sau nu, a reușit să transcendă pelicula și să schimbe lumea în care trăim. În Matrix pericolul și mesajele erau clare și izbitoare, aici, deși ești ținut de mână și ți este explicat totul încontinuu ca la o întâlnire tip Herbalife (am și eu problemele mele), unde nu trebuie să ai timp

să te gândești la altceva, pelicula tot nu reușește să-ți transmită... dar mă opresc, deși nici nu am început să mă leg de incoerențele fizice, psihice, logice sau de ideea care putea fi exploatată (vezi Eternal Sunshine of the Spotless Mind, What Dreams May Come) în atât de multe direcții (mai corecte din punctul de vedere al funcționării viselor) și în moduri atât de incredibile încât ar fi putut cu adevărat să ne lase cu gura căscată. Mă opresc, pentru că filmul, chiar și așa cu „greșelile” lui, merită văzut, la cinema. Nu este extraordinar și în niciun caz de cult, dar este interesant și cu efecte (și costume) incredibile. Distracție plăcută!

A și să nu uit, un joc după acest film ar fi, OAU, mai ales dacă ar păstra doar ideea de bază! Nu cred însă că are cineva curaj.



www.

<http://www.mnn.com/transportation/alternative-transportation/stories/flying-car-to-become-a-reality-in-2011>



În 2011 vom avea pe străzi primul hibrid mașină/avion. Adică vei putea zbura și în același timp să alergi cu 220 de km pe Autostrada Soarelui. Tare, nu? Acum, pentru doar zece mii de dolari dați în avans, poți rezerva

<http://conceptart.org/forums/showpost.php?p=2705153&postcount=1>

Lumea trebuie privită și cu alți ochi. Vezi în linkul de mai sus cum vede un student la artele plastice Legendele Olimpului în variantă modernă.



<http://www.fubiz.net/2010/07/27/milas-day-dreams/>



Dacă cineva ar sta lângă tine și ți-ar transpune visele pe o pânză, care ar fi ele?

<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/top-12-banksy-pieces-of-2010>

Graffiti-ul nu e artă? Think again. Vezi ce are lumea de spus.



FOTO-VIDEO DIGITAL

Seminar de fotografie

Estetică și compoziție în fotografia de peisaj

18 septembrie 2010
București, Hotel Phoenixia

Seminarul se adresează fotografilor amatori sau profesioniști care sunt familiarizați cu tehnica fotografică și care doresc să abordeze fotografia de peisaj

Principalele subiecte

1. Introducere: accesorii utile pentru fotografierea peisajelor, setări și reglaje optime.
2. Principii generale de compoziție: estetică, linii, planuri, spațialitate etc.
3. Compoziția cromatică, înțelegerea culorilor și a modului în care acestea interacționează: diagramele, combinarea, proprietățile și interacțiunea culorilor etc.
4. Subiecte interesante în fotografia de peisaj: panorama, fotografia HDR și macro.
5. Erorile, aberații cromatice și corectarea lor
6. Prelucrările digitale simple



PHOENICIA HOTELS
★★★★



Good moments,
Great business

Vom desfășura seminarul în atmosfera unică și ospitalieră a hotelului Phoenixia din București. Aici, eleganța și bunul-gust definesc fiecare spațiu, oferind clienților confortul și intimitatea dorită.

Pentru detalii și înscriere contactați-ne la
telefon: 0722 523 135, Leonte Mărginean
email: marketing@3dmc.ro
web: fotoworld.chip.ro secțiunea Seminar

Parteneri media:



NOU

ABONEAZĂ-TE acum SIMPLU și RAPID prin SMS!

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul
7555
și ești abonat pe

3 luni

la una din revistele:
CHIP CD / Foto Video / PC-Practic
Preț: 6 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 6,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul
7441
și ești abonat pe

6 luni

la una din revistele:
CHIP CD / Foto Video / PC-Practic
Preț: 10 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 10,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

SMS-ul trebuie să conțină numai cuvântul **ABO**.

După primirea SMS-ului, veți fi contactat de către un reprezentant al editurii la numărul de telefon de pe care a fost trimis SMS-ul, pentru a specifica revista la care doriți abonamentul, ediția de la care acesta trebuie să înceapă și adresa la care veți primi revistele.

Detalii pe: www.chip.ro/sms

Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul
7666
și ești abonat pe

3 luni

la una din revistele:
CHIP DVD / LEVEL
Preț: 9 EUR + TVA
în rețeaua Orange
Preț: 9,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.



Trimite cuvântul **ABO**
prin SMS la numărul
7443
și ești abonat pe

6 luni

la una din revistele:
CHIP DVD / LEVEL
Preț: 15,1 EUR + TVA
în rețeaua Vodafone.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL

www.chip.ro/librarie

economisești
34%
față de prețul
de copertă

Abonament „START”

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții		40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții		72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții		60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții		112,50 lei	
LEVEL	6 apariții		69,00 lei	
LEVEL	12 apariții		119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții		39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții		75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții		49,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	12 apariții		95,00 lei	
Total general de plată:				

Completați online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- cardul de credit/debit Visa sau Mastercard pe internet la www.3dmc.ro
- depunerea în contul de plată prin mandat postal la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov
- depunerea în contul de plată prin mandat postal la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov
- depunerea în contul de plată prin mandat postal la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov
- depunerea în contul de plată prin mandat postal la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. _____
Nume, prenume _____
Vârsta _____ Ocupație _____
Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____
Localitate _____
Cod Poștal _____ Județ _____
Telefon _____ e-mail _____
Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____
Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneti de următoarele drepturi de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDPC sub numărul 4702.

Schimburi de plumbi, lupte mano-a-mano și plimbări cu mașina printr-un oraș de vis, dar cucerit de gangsteri. Pregătiți-vă să intrați într-o lume memorabilă, a mafiei de altă dată.

VITO
SCALETTA



Windows Safe Mode

Puteți proteja Windows-ul chiar și fără antivirus. Nu aveți nevoie decât de un cont cu câteva drepturi și de câteva aplicații care vă dau drepturi de administrare atunci când aveți nevoie.

IFA

Cel mai mare târg de consumer electronis prezintă produsele și tehnologiile care ne vor influența viața în 2011.

Transfer de date la 50 Gbps

O nouă descoperire a cercetătorilor de la Intel poate revoluționa arhitectura calculatoarelor din viitor.

Proiector în buzunar

Mini-proiectoarele portabile ne pot oferi confortul unui ecran mare chiar și atunci când suntem în deplasare.

Din 3 septembrie la chioșcuri!

Internet PrePay

tot internetul încape acum pe o cartelă



Cu noua cartelă **Internet PrePay** ai internet pentru laptop începând de la 5 euro, în țară și în roaming, ușor de folosit și de reîncărcat, fără contract, fără factură lunară.

net superior de la Orange

www.orange.ro

